

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

ЗОЛОТАЯ КОЛЛЕКЦИЯ ГО

Кагеяма

ЛЕКЦИИ ПО ОСНОВАМ ГО



Кагеяма Тосиро 9 дан

Лекции по основам Го

Проект издания – Игорь Гришин
Редакция и печать – Евгений Панюков
Живопись и дизайн обложки Игорь Ребров

Челябинский Го-клуб & «Восхождение»
2003 год

ПРЕДИСЛОВИЕ

Желание усилить свою игру на камень, на полкамня присутствует у всех игроков, любителей и профессионалов, начинающих и мастеров. Это проявление человеческого духа и амбиций существует до тех пор, пока человек жив.

Но существует разница между профи и любителем – любитель играет, профессионал работает. Можно подумать, что пути профи и любителя параллельны и не пересекаются. Но события показывают, что если эти две дороги и не слились в одну, то приблизились друг к другу. Есть любители высокого уровня, которые могли бы составить конкуренцию профи. Это служит процветанию Го. Но подняться до этого уровня могут лишь единицы из миллионов. Остальные продолжают играть на уровне любителя, несмотря на всё своё усердие.

Почему один играет сильнее другого? Я много раз задавал себе этот вопрос. Но ответ оказался тяжелее, чем на первый взгляд. Несколькими словами здесь не обойтись. Во всяком случае, сказать «добились» — не сказать ничего.

Я всегда хотел написать книгу, о которой можно было сказать: «Если хочешь усилиться, читай эту книгу». С большим волнением я предлагаю свои размышления миру.

На изучение правил требуется время, нужно сыграть пятьдесят – сто партий, чтобы научиться соединять и спасать свои камни, разрезать и захватывать чужие. Существует так называемый «порог ста партий».

Невозможно получать знания только из книг. Я рекомендую в игре использовать свои собственные идеи, не заикливаясь на чужих. Изучая Го, приготовьтесь впитывать очень много идей. Лучше всего иметь партнёра с таким же уровнем игры, как у вас.

Для начинающих существуют четыре этапа развития силы игры: 12-13 кю, 8-9 кю, 4-5 кю и 1-2 кю. На мой взгляд это верно для большинства игроков. Вы почувствуете барьер, когда сила игры перестаёт расти. Игра приобретает легкомысленный оттенок. Попробуйте поменять идеи – любой партнёр подойдёт.

Преодоление этих барьеров зависит от индивидуальности. Некоторые быстро преодолевают, некоторые – нет. Я знаю людей, которые изучают Го с утра до вечера, играют по десять партий в день, а уровень не растёт. Не важно с каким усердием занимается начинающий. Позволить этому состоянию продолжаться два-три месяца, и через год надежда покидает. Игрок признаёт поражение и записывает себя в «вечные шестые кю».

Ужасное состояние! Сколько игроков так и не перешли тот или иной барьер?! Почти все? Если так, то это преступление – позволить им оставаться в том состоянии! Поэтому я и написал эти лекции – детально рассказать, как преодолеваются эти барьеры. Я чувствую, что мне есть что сказать, тем, кто не знает, что изучить или как изучать.

Невозможно достичь прогресса в любом деле, не прикладывая старания. «Нет удовольствия без огорчений». Но страдание страданию рознь. Можно потратить много усилий, идя по не правильной дороге, и от возвращения удовольствия не получить. Давайте, избегая ошибок, встанем на правильный путь.

Радость движения вперед окупает все усилия

СИТЁ и ГЭТА

Не удивляйтесь, но изучение Го мы начнём с ситё.

Д.1. Результат этой игры зависит от того могут или нет чёрные захватить белый камень после ч.1. Многие любители, даже уровня дана, становятся, мягко говоря, нетерпеливыми, когда приходится считать длинное ситё, они начинают водить пальцем по доске или, не считая, ведут ситё, надеясь на авось. На мой взгляд это глупо.

При незначительном усложнении ситё, как здесь, имеется тенденция бросить

расчёт и отдать инициативу противнику. Такое отношение к ситё только ослабит вашу игру. Ситё учит терпению: чёрные, белые, чёрные, белые... - это единственный путь.

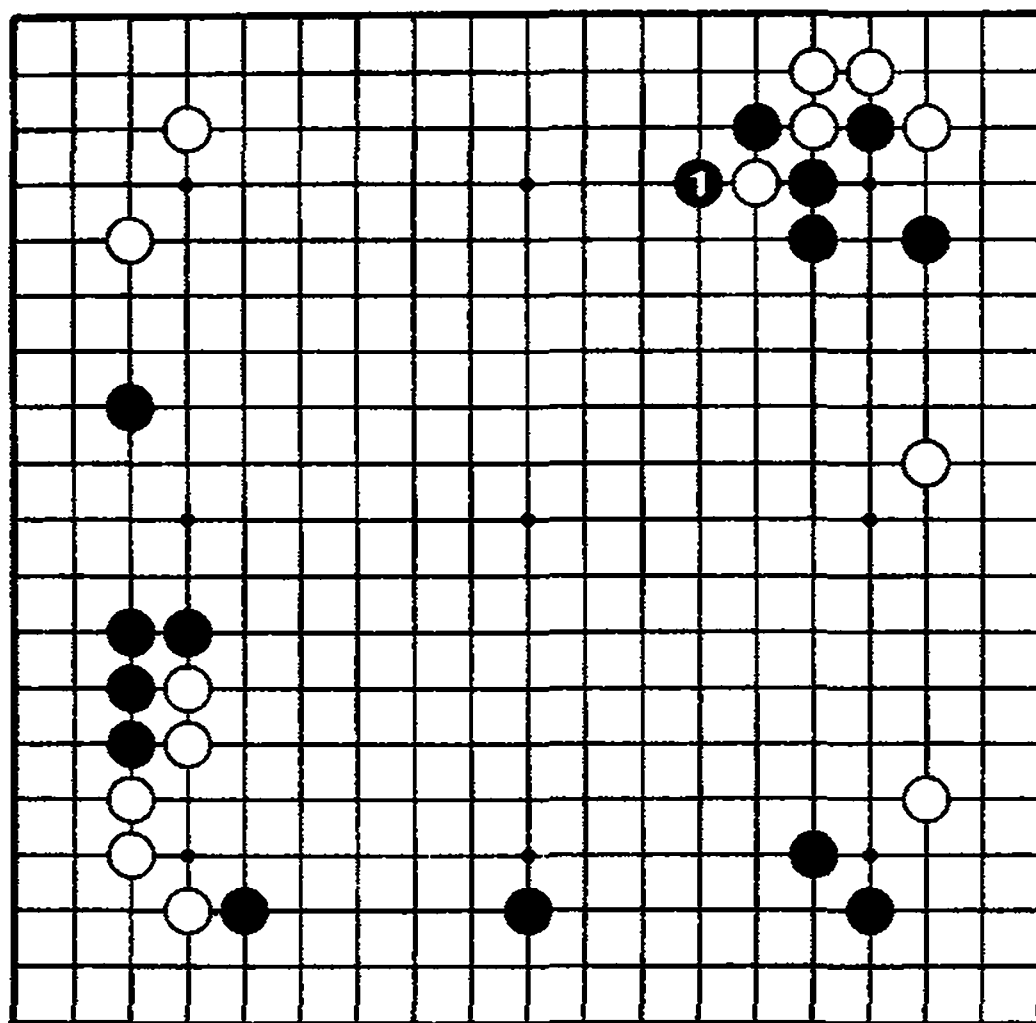
Одни говорят: «Знаю я это всё. Но и без этого достаточно проблем, чтобы тратить время на ситё». Другие: «Я слишком слаб, чтобы считать такие длинные варианты». В общем отговорок для лентяев достаточно.

Д.2. А на этой диаграмме чёрные могут забрать белый камень в ситё? Не выставляя камни на доску, только глазами, можете определить результат?

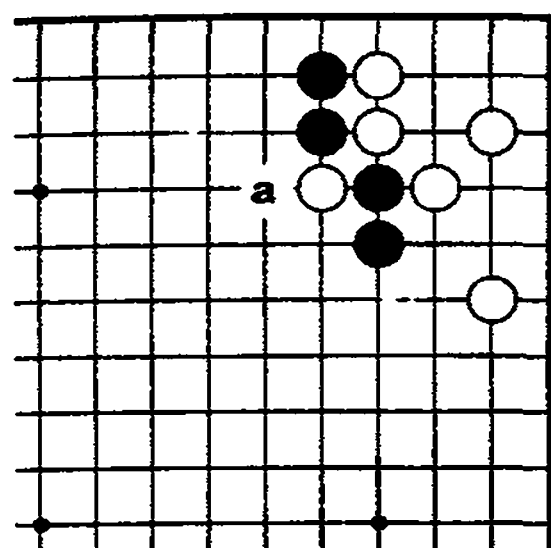
Д.3. Чёрные атари – белые ноби, чёрные атари – белые ноби. Белые теряют семь камней. Видите?

Снова считаем ситё на Д.2. Чёрные – белые, чёрные – белые... Ну как? Попробуйте ещё раз.

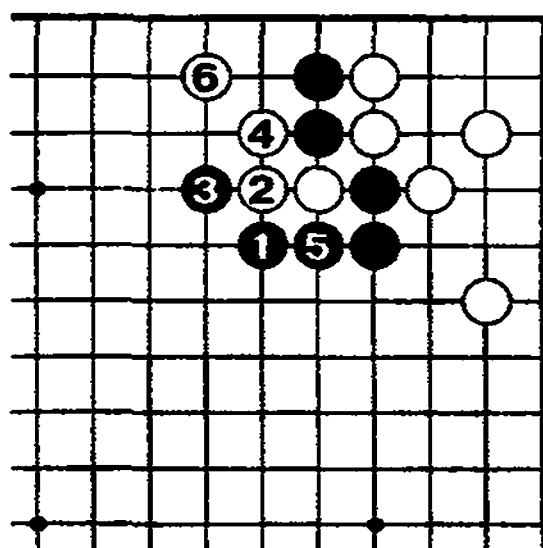
Если ваши глаза устали и разболелась голова, то у вас тяжёлый случай астигматизма и вам срочно нужна помощь окулиста.



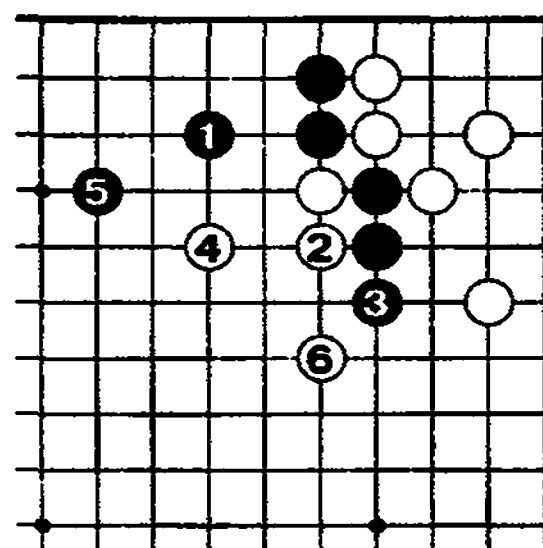
Когда сможете просчитать длинное ситё на Д.1 только глазами, закончите упражнение. Наградой вам будет уверенность в том, что вы просчитаете любое ситё в любом месте. Эта уверенность поможет сделать большой шаг в усилении игры. Многие игроки разбили барьер после этого упражнения. Привычка – страшная вещь. Занимаясь каждый день вы превратите ситё из досадной задачи в управляемое оружие. А для тех кто не умеет считать ситё, ваши способности будут подобны сверхчеловеческим. Но это всего лишь один из профессиональных навыков. Даже начинающий должен уметь просчитывать короткое ситё.



Д4



Д5



Д6

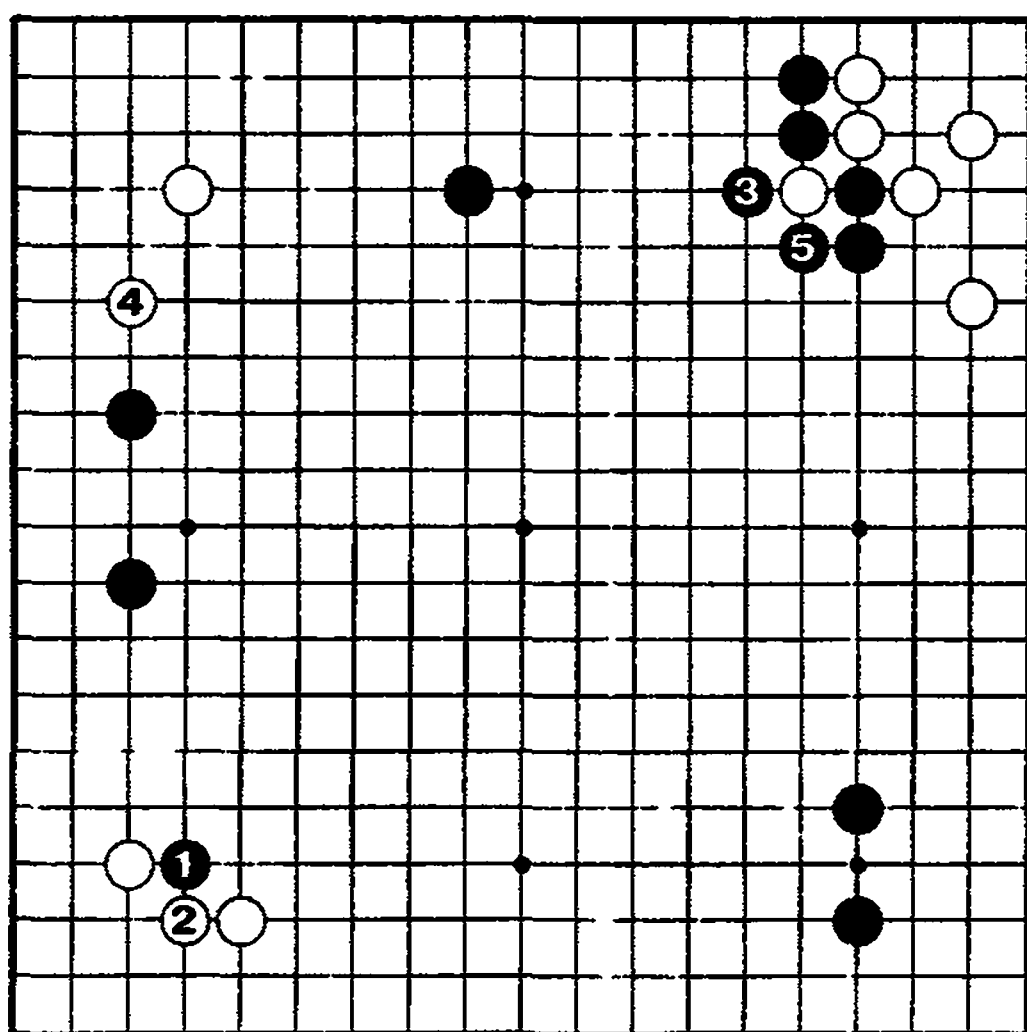
Д.4. Ход чёрных. Что делать, если ситё в «а» не в пользу чёрных?

Д.5. В определённом случае лучше сыграть 1, но после б.6 белые захватывают два камня.

Д.6. Первое, что приходит в голову: тоби 1, но после б.6 три чёрных камня справа очень слабые.

Д.7. Давайте посмотрим на всю доску. Ситё из правого верхнего угла явно не в пользу чёрных. Как насчёт цукэ ч.1? Скорее всего белые защитятся 2. Теперь ситё в пользу чёрных?

Да! После ч.3 белые занимают важный пункт 4, и чёрные забирают камень 5. Это важно! Чёрные не должны ждать до тех пор, пока белые не разрушат ситё – это любительство, или, говоря деловым языком, это – бизнес в долг.



Д7

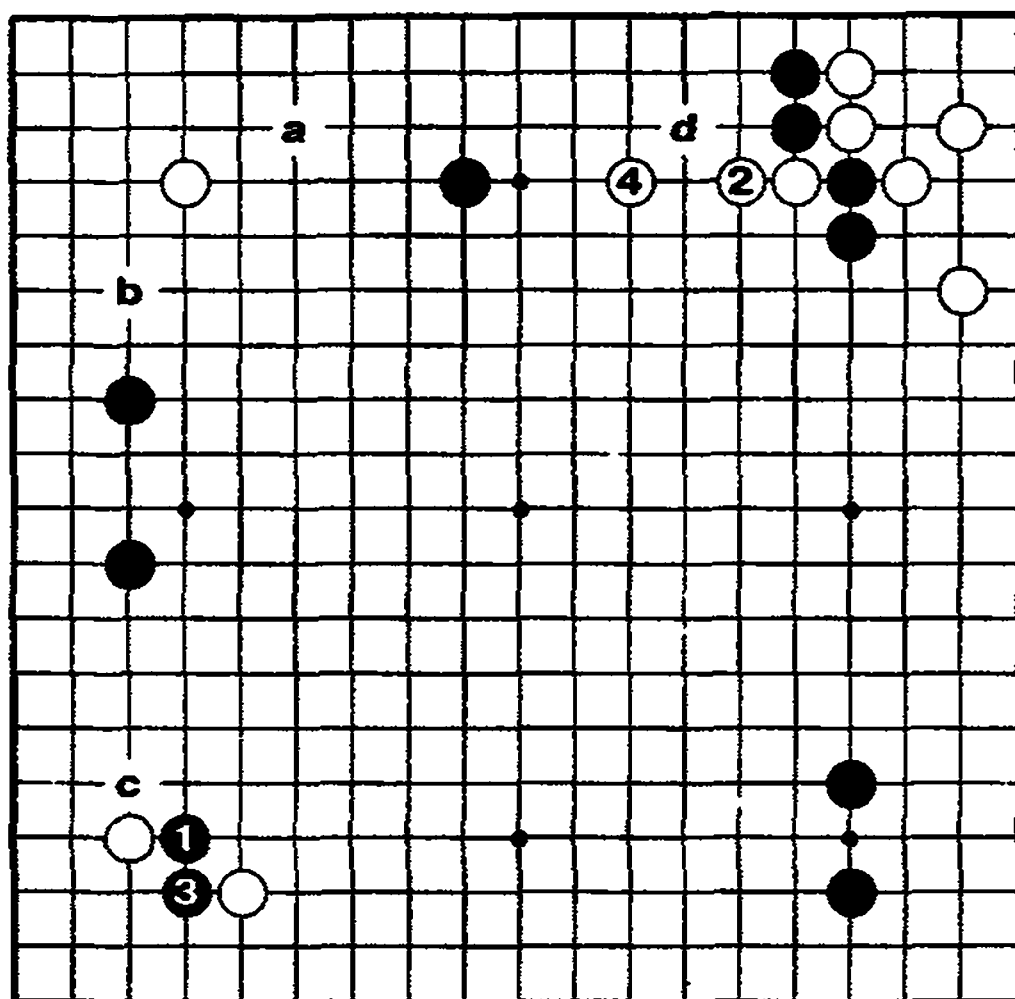
Д.8. Что если белые на ч.1 сыграют 2? После б.4 - ч.«а» - б.«b» - ч.«с» у чёрных позиция явно лучше. Если же чёрные на б.2 сыграют в «d», то белые закроются в 3. В результате, чёрные ничего не получили вверху справа и отдали внизу слева.

О ситё можно долго говорить, но главное заключается в том, что вы не должны бледнеть от страха даже при самом длинном ситё. Не ленитесь. Считайте.

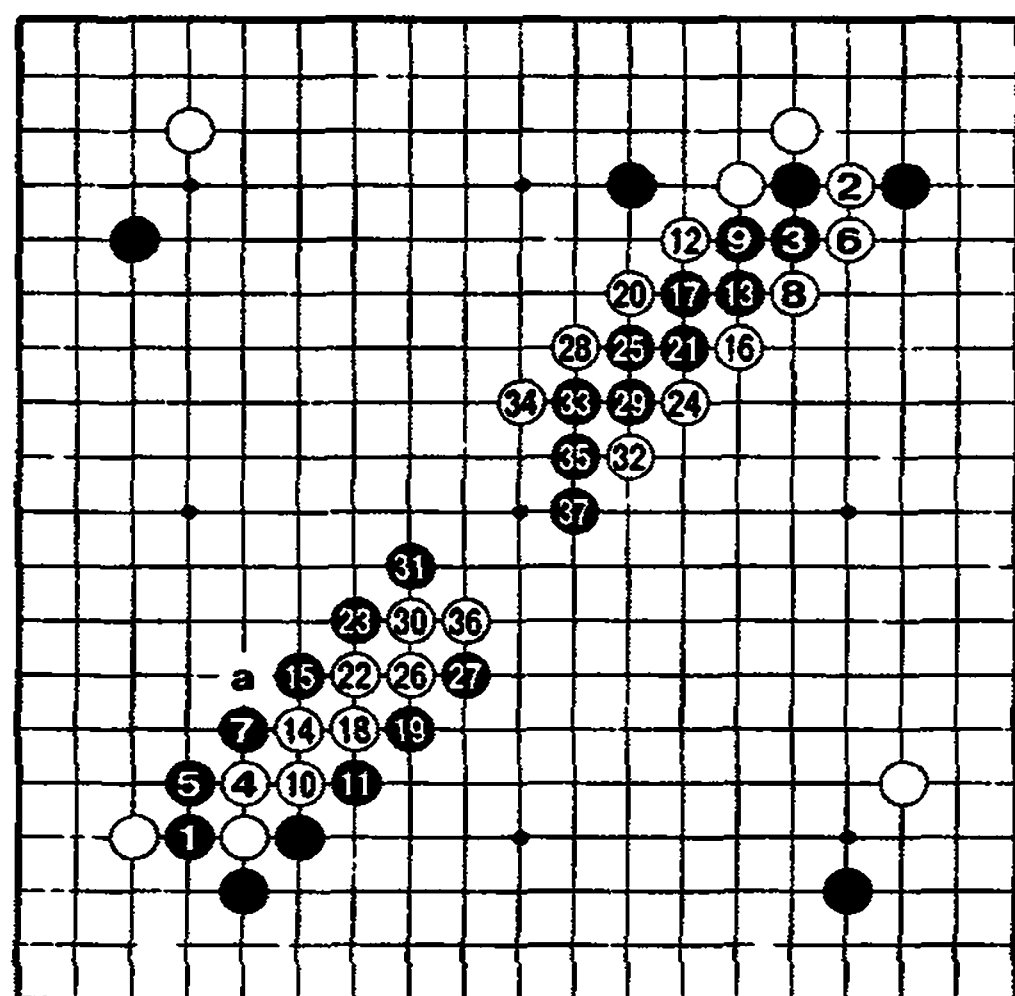
Периодически появляется «открытие» нового способа расчёга ситё. По чёрным или белым линиям. Даже если вы способны сможете эти открытия, это не усилит вашу игру. В связи с этим вспоминается знаменитый трагический случай из партии профессионалов 1925 года. Ошибка в расчете ситё привела к сдаче уже на тридцатом ходу. Не относитесь легкомысленно к ситё. Иначе, вы непременно пожалеете об этом.

Д.9. Эта последовательность случилась в партии: Фудзисава Хосаи 9 дан – Масао Сугиути 9 дан (чёрные), (I Мэйдзин, лига).

Манэ-го – конёк Фудзисавы и это высококлассный приём. Мы можем понять доводы Сугиути после 37 хода – белые сделали на один ход больше, но и комментатор этой партии – Маэда 9 дан прав в том, что это хуже для черных, т.к. белые первыми играют двойное атэ «а». В любом случае, эта партия вошла в анналы профессиональных игр.



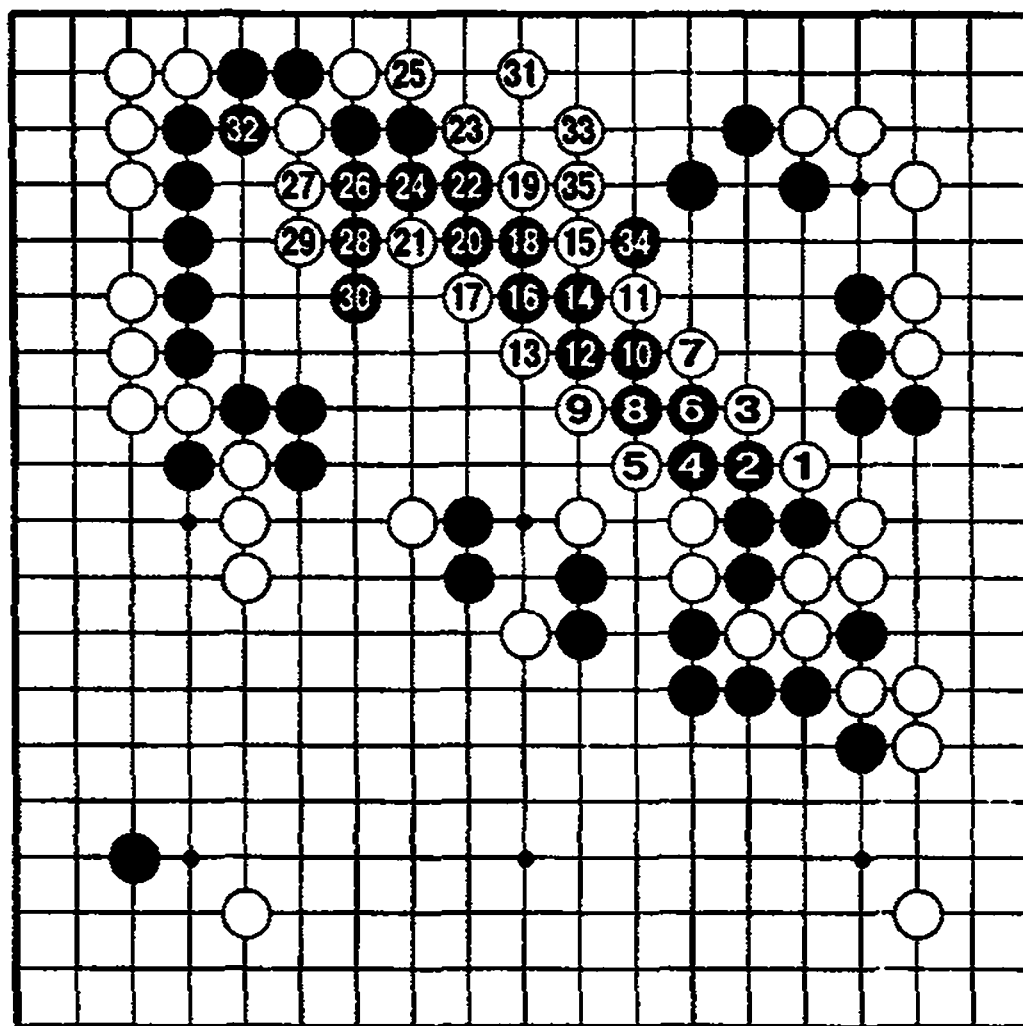
Д8



Д9

Д.10. Этот курьёзный случай взят из партии предварительного тура чемпионата Нихон Ки-ин (январь 1970) между Кудо 8 дан (чёрные) и мной.

Мой план был сыграть 1 и т.д. для жизни наверху. В послеигровом разборе, в котором участвовали Рин и другие, был найден лучший вариант для построения живой группы: вместо 1 - б.23 - ч.22 - б.19 - ч.3 - б.24 - ч.20 б.25 ч.26 - б.31. Я выбрал ситё, потому что вариант был однозначен и легко понятен и... проиграл под сдачу.



Д 10

Несомненно, для того чтобы сильно играть в Го, нужно любить эту игру. Любить больше, чем есть и пить. Во-вторых, желание учиться. В-третьих, находить и использовать собственные идеи. Терпеливо, шаг за шагом. Спросите сильного игрока, как он достиг своего уровня и вы поймёте, что это случилось не вдруг. Для этого потребовалось много желания и времени. У каждого найдётся несколько историй о тяжести пройденного пути. Рим строился не за один день.

Изучение Го занимает не один год. К усердию нужно приложить желание усилить свою игру. Те же, кто забывает слово «усилие», сворачивают на обочину. Независимо от степени одарённости.

ГЭТА

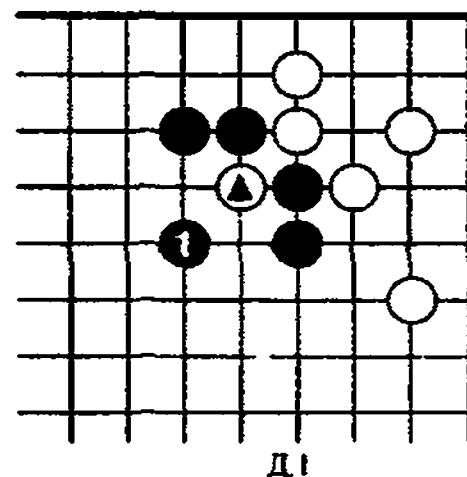
После ситё, конечно же, нужно изучить гэта. Ситё и гэта – основные приёмы захвата камней.

Когда я учу играть в Го, я всегда говорю: «Если Вы планируете захватить камни противника, задавайте себе два вопроса:

1. Могу ли я поймать камни в ситё?

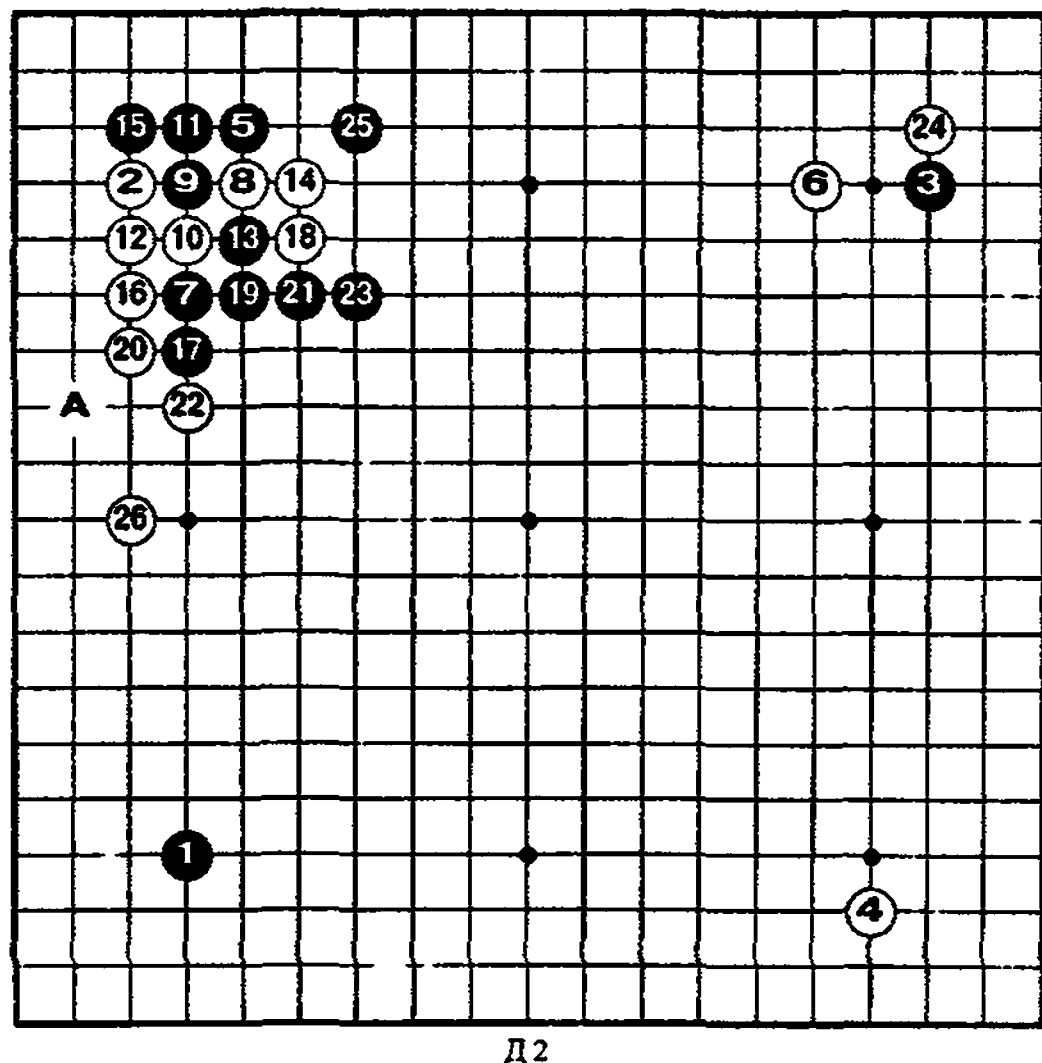
2. Могу ли я поймать камни в гэта?

Термин «ситё» произошёл от словосочетания «си-цио-но-оу», что можно перевести как «упорно преследовать». Слово «гэта» буквально означает «деревянный башмак». Если у вас есть воображение, то вы можете представить себе в четырёх чёрных камнях на Д.1 башмак; белый камень – нога, и камень ч.1 – застёжка, которая не даёт ноге выскользнуть из башмака.



То есть, чтобы захватить белый камень, нужно сыграть ч.1. Если ситё в пользу чёрных, то можно сыграть атари, но рано или поздно вам придётся добавить ещё один камень, для того чтобы снять с доски белый камень или добавить чёрный камень на пути ситё. Другими словами, для захвата в ситё вам потребуется два хода, а для захвата в гэта – один. Это основная причина почему ситё хуже гэта.

Следующий пример из партии с Кадзиварой, где я играл белыми. Это было в 1966 году на призы «Такамацу-но-мия».



Д.2. В левом верхнем углу 7...17 – основной вариант тайся-дзёсэки. Вместо «А», как было бы по дзёсэки я сыграл в 20 с дальнейшим ханэ 22. На следующий день я обсуждал эти ходы с Ямабэ 9 дан.

Ямабэ: «Как можно играть ханэ 22, позволяя чёрным удлиниться 23?! И после этого ещё и игнорировать этот ход (23)? Вы меня просто поражаете!»

Кагэяма: «Мне показалось, что я получаю хороший результат после 26 и Хасимото Утаро был в восторге от моих ходов».

Ямабэ: «Вы просто не поняли сарказма! На хираки 26 просто жалко тратить слова. После того как чёрные сыграли 23 вам нужно было сдаваться. Кадзивара проиграл, но после подобных ходов любой противник посчитает вас легкомысленным и не будет принимать всерьёз».

Когда я записал этот диалог и перечитал его, слова Ямабэ звучат почти как оскорбление. Но я решил не редактировать их, т.к. сильные и искренние слова нужно только приветствовать. И я не чувствовал себя оскорблённым.

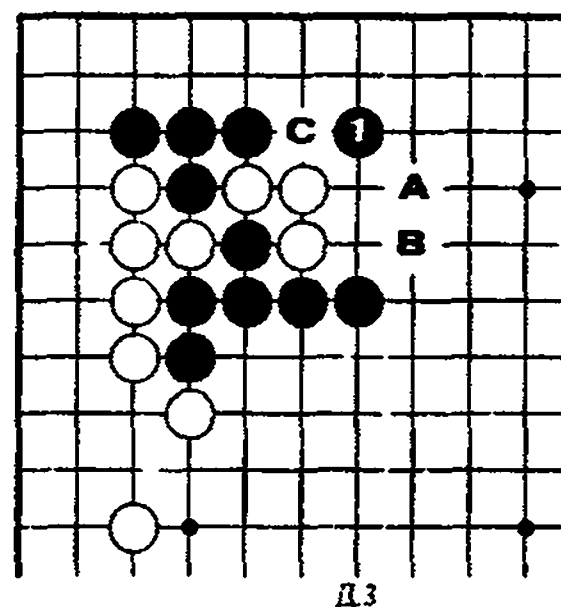
Кодзима 6 дан и Ёкояма 5 дан согласились, что 22 ход плох, потому что чёрные ставят 23, влияющий на все стороны. В общем мой новый ход критиковался со всех сторон. Но на следующий день Сугиути 9 дан в «Tokyo Newspaper» назвал серию 22...26 как «новый образец, дающий равный результат». Что, конечно, подняло моё настроение...

Почему профессионалы имеют столь различные взгляды на одну и ту же позицию? Это происходит от подхода к оценке позиции. Одни доверяют своей интуиции, другие – точному расчёту.

Во всяком случае, на высокую оценку моей игры Сугиути-сан повлияла не только интуиция. «Интересное фусэки, энергичное, умное. Высококлассное». Эти слова можно было воспринять как шутку, если бы это не сказал Сугиути -- Бог от Го – и я не склонен их так понимать. «Вы должны иметь больше уверенности в себе. Очень жаль, что минутные слабости держат Вас внизу, Кагэяма»...

Я не пытаюсь умять свои достоинства, но такая высокая оценка заставляет делать своё дело ещё лучше.

Д.З. Ход ч.1 «завязывает» башмак. Накаматцу 5 ама-дан, однако, так прокомментировал этот ход: «Гэта 1 слишком медленный. Белые имеют сэнтэ «А» и «В». Не тяжело? Не лучше ли чёрным вместо 1 сыграть в «А»?

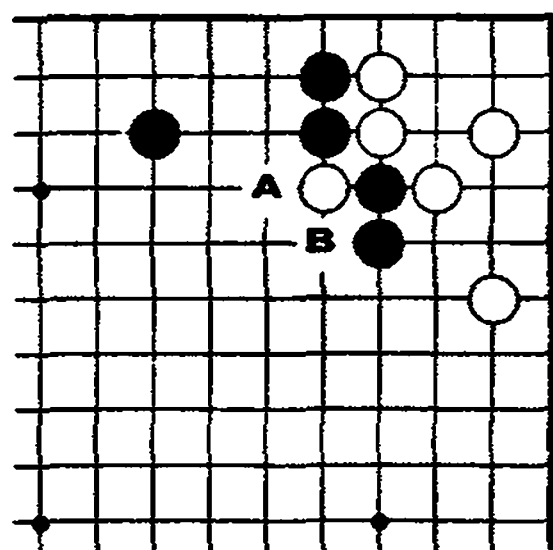


Так куда лучше сыграть чёрным в 1 или в «А»? Вы какой ход предпочитаете? Я задал этот вопрос многим сильным любителям и почти каждый ответил в «А». А профессионалы? Ход ч.1 настолько естественный и очевидный, что ценность его не обсуждается.

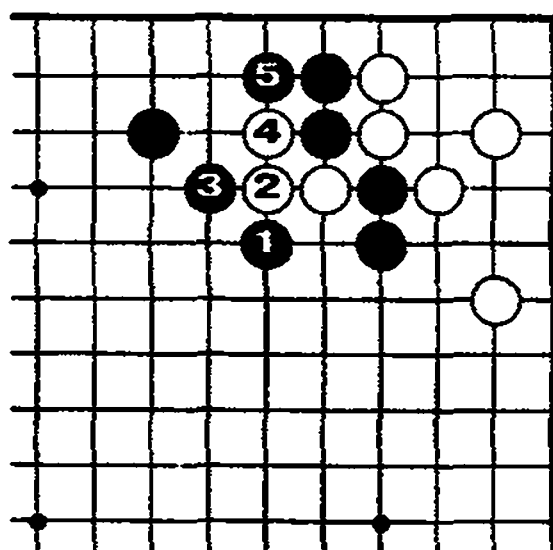
Начинающий игрок нашёл бы путь захвата трёх камней именно ходом 1. Сильные любители предпочитают захват в большем масштабе: «А». Но профессионалы после хода чёрных в «А», думают что угроза хода б.«С» слишком опасна. И не важно реализуется эта угроза сейчас или позже.

Итак, ч.1 или ч.«А»? Только любитель может задать такой вопрос. Профессионал сыграет надёжно. Ни «интуитивные», ни «счётные» профессионалы не будут думать о другой возможности.

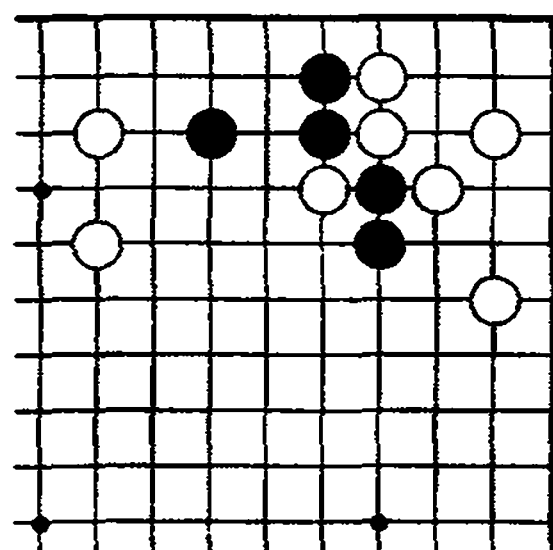
Это я сейчас так говорю, но во время игры, честно говоря, я думал о том, что случится, если чёрные сыграют в «А» и как использовать ситуацию после ч.1. Верность основам – вторая натура профессионала. Этим и отличается профессионал от любителя – твёрдое знание основ предмета. Меня называют «профессиональным любителем», но я хочу стать профессиональным профессионалом пусть даже на это у меня уйдёт всё моё время.



Д4



Д5

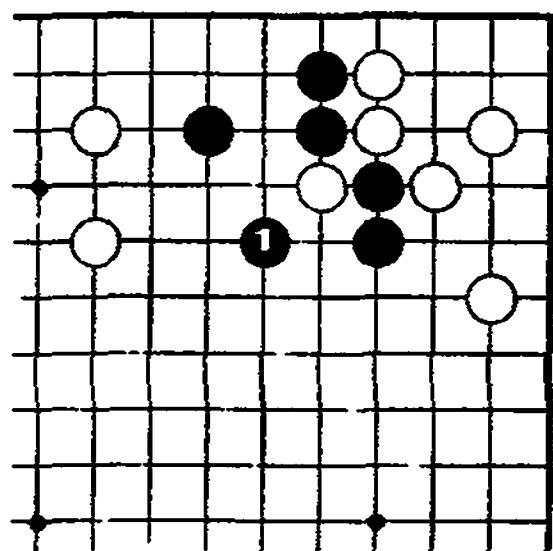


Д6

Д.4. Чёрные могут захватить белый камень в ситё или в гэта. Что лучше? Если вы сыграете в «А», то потом должны сыграть в «В». Но если вы можете захватить камень одним ходом, зачем делать лишнее движение?

Д.5. Здесь показано, что белые убежать не могут. Значит чёрные захватывают разрезающий камень одним ходом. И это гораздо лучше, чем ситё.

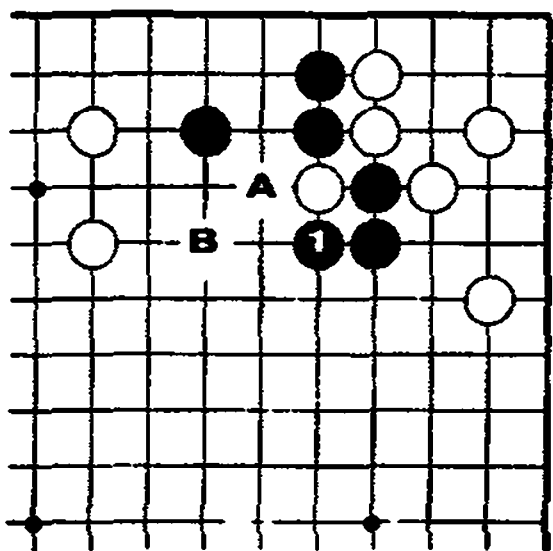
Д.6. Задача 1. Как чёрным сыграть?



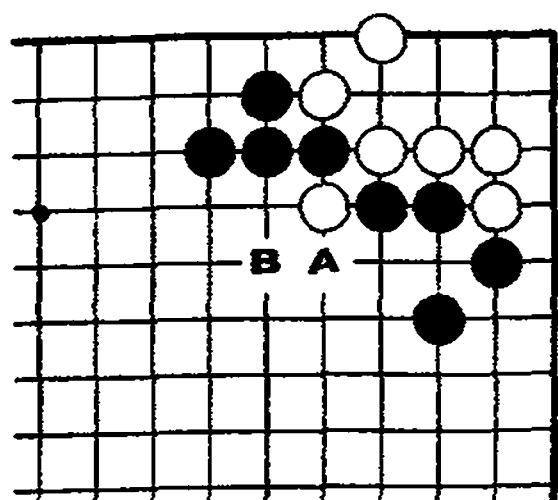
Д7

Д.7. Что вы думаете о ч.1? Это не правильно? Неужели это может быть не правильным ходом?! Посмотрите на следующую диаграмму.

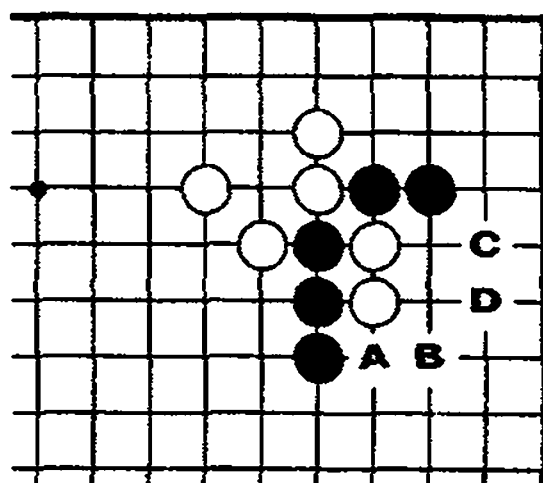
Д.8. Атари 1 – правильный ответ. Если белые удлиняются «А», то ч.«В». И на Д.7 и здесь чёрные могут захватить белых одним ходом, но на Д.8 они это делают крепче, значит правильнее.



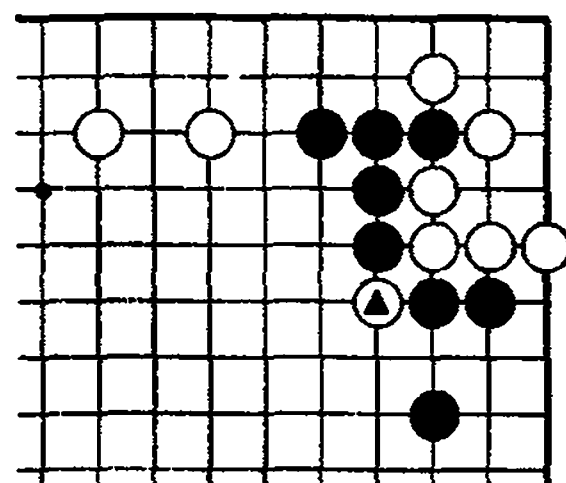
Д8



Д 9



Д 10



Д 11

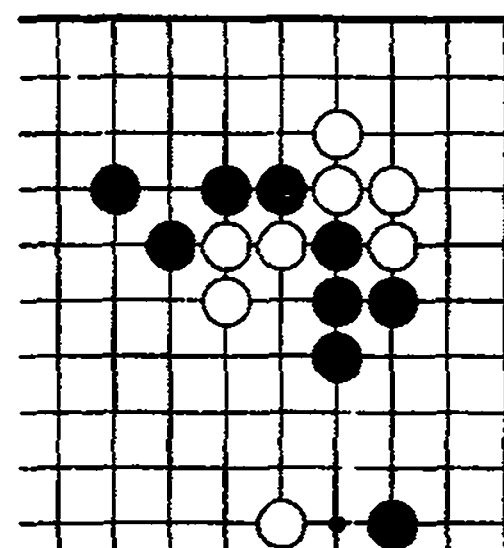
Д.9. Задача 2. Как чёрным захватить разрезающий камень в «А» или «В»? Разница ощутимая.

Д.10. Задача 3. Если вы легко решили первые две задачи, а здесь споткнулись, значит не до конца усвоили материал. Здесь выбор ограничивается пунктами «А» и «В». Какой из них? Если на ч.«В» - б.«С», то ч.«Д».

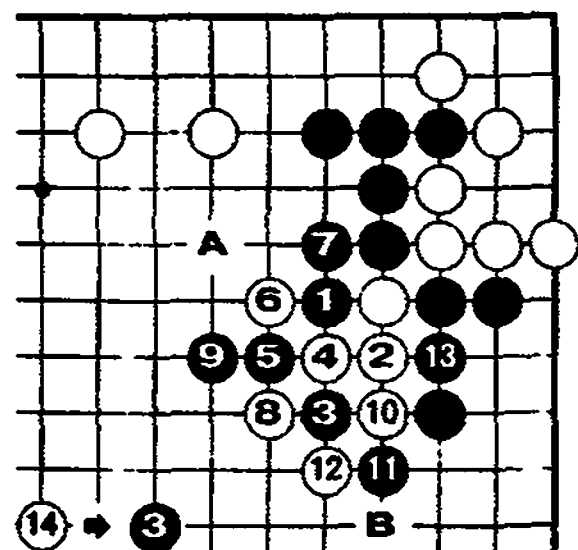
Д.11. Задача 4. Как чёрным забрать камень ▲?

Д.12. Задача 5. Как чёрным захватить три белых камня?

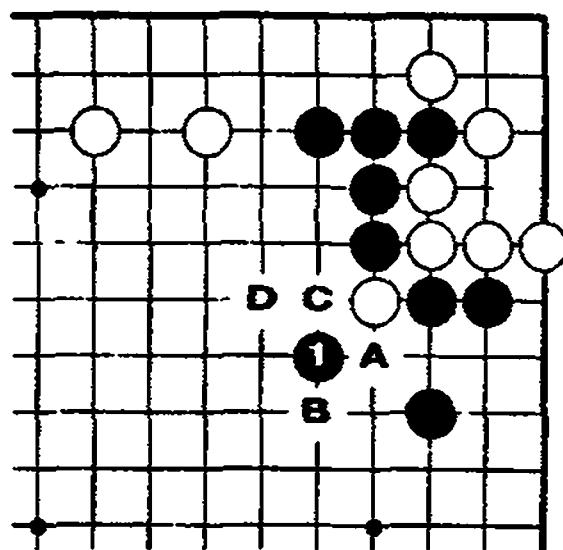
Достаточно трудные задачи, но даже начинающие должны попытаться решить их, продвигаясь ход за ходом – это единственный путь. Конечно, если вы даже первый ход не можете угадать, то... Ответы на задачи 2 и 3 будут даны позже.



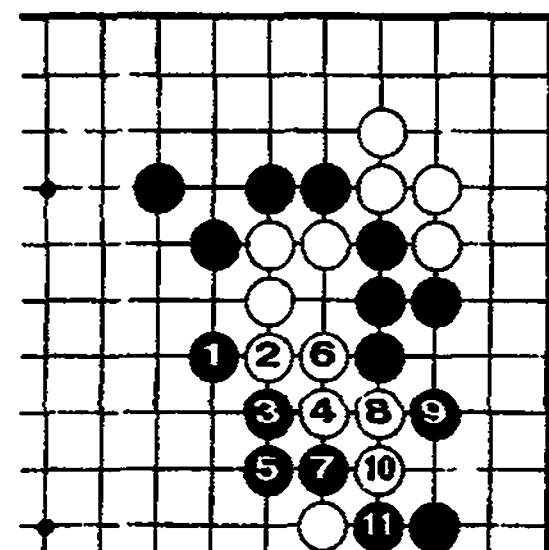
Д 12



Д 13



Д 14



Д 15

Д.13. Ответ на задачу 4.

Ходы ч.1, 3 в хорошем стиле, но здесь они не правильные. После форсированного варианта до б.14 чёрные имеют слабости в «А» и «В». Поэтому результат для чёрных не удовлетворительный.

Д.14. Гэта ч.1 - правильный ответ. Если б.«А», то ч.«В» и на б.«С» - ч.«Д».

Д 15. Ответ на задачу 5.

Вновь гэта 1 захватывает белые камни.

Д.16. Если белые попытаются всё-таки убежать, то у чёрных есть тэсудзи 1...8. Надеюсь, доиграть вариант вы сможете сами.

Итак, планируя захват камней вы должны ответить себе на два вопроса:

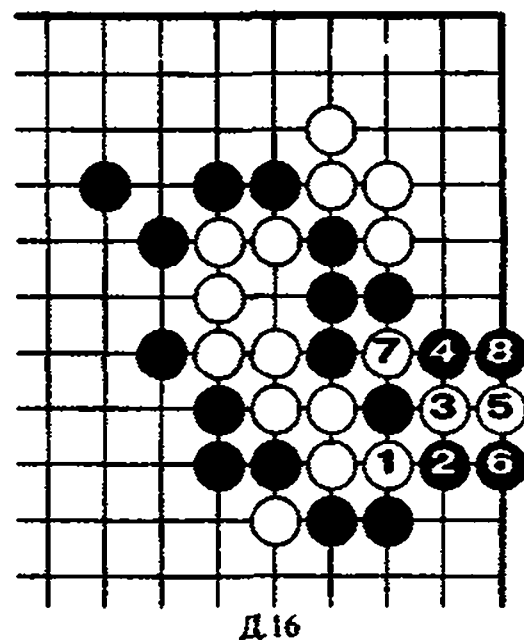
1. Смогу ли я использовать гэта?
2. Смогу ли я использовать ситё?

Это одни из первых приёмов, изучаемых в Го. Но это не значит, что более сильные игроки могут позволить себе забыть это. А сколько игроков никогда не изучали эти приёмы! Сколько игроков пытаются захватить незахватываемые камни только лишь потому, что им так кажется... Или надеются запутать противника... Или считают себя выше расчёта таких простых приёмов, как ситё или гэта.

Или наоборот, отпускают чужие камни, потому что не могут просчитать вариант и боятся ошибиться, особенно при игре против более сильного игрока. В конце концов от неуверенности страх навсегда поселяется в человеке и возникает при одной лишь постановки камней на доску.

Не важно какого возраста человек, играющий в Го. Человеческий разум работает тем лучше, чем больше его используют.

Го — это безупречное умственное упражнение. Эта игра не даёт разуму вырождаться.



КИРИ И ЦУГИ

Об основах

Каждую весну открывается новый бейсбольный сезон. Это один из моих любимых видов спорта, но каждый раз меня тревожит один вопрос. Как полупрофессионалы, университетские игроки и даже старшеклассники, попадая в профессиональную лигу, тут же демонстрируют такое мастерство, которое заставляет устыдиться их коллег по команде - ветеранов. Кажется, что вообще не существует разницы между любителями и профессионалами, хотя любители играют исключительно для удовольствия, а профессионалы зарабатывают этим себе на жизнь. Разница между ними должна быть более существенной.

Каждый раз при противоборстве с настоящей американской профессиональной командой кажется, что мы должны учиться у них не только технике игры, но и элементарным основам. Преданность основам кажется общей чертой, связывающей профессионалов всех видов деятельности. И, если мы считаем американцев настоящими профессионалами в бейсболе, то должны рассматривать японцев, как продвинутых любителей, имеющих тенденцию к пренебрежению основами,

Причина недостатков в технике у японских бейсболистов, возможно, в короткой истории этого вида спорта в стране. Каждый год во время турне американской команды по Японии я ощущаю улучшения у японской стороны, таким образом, в ближайшее время необходимый прогресс в технике и менталитете произойдет, и чемпионат мира охватит тихоокеанский регион.

Обратным примером различий между любительским и профессиональным спортом является борьба сумо. Даже университетский чемпион может перейти в разряд профессионалов только на уровне третьего дивизиона и проделать весь путь снизу доверху, причём обращаются с ним при этом как с новобранцем. Университетские борцы не уступают ни в силе, ни в весе, к тому же имеют преимущество в интеллекте. С потенциалом здесь все в порядке, но, с другой стороны, здесь имеется то, что можно назвать труднопреодолимым барьером между любителями и профессионалами, созданным давними профессиональными традициями. Для того, чтобы стать профессионалом в сумо недостаточно только веса и силы.

В мире Го давние традиции интеллектуального соперничества тоже выделили профессионалов на тот особенный уровень, достичь которого любитель не может даже надеяться. Каждый профессионал прошел элитную школу соперничества с самого детства; он привык рассматривать каждого, как потенциального соперника, которого нужно победить.

Его умственные, физические и эмоциональные силы получили полное развитие. Если только он потеряет в силе игры, это сразу же отразится на доске и он не сможет быть профессионалом. Царство соперничества жестоко. Нет профессионала, который бы жалел о времени, потраченном на учёбу.

«Я ни минуты не учился в своей жизни», – объявляет Ямабэ 9 дан. Но возьмите двух профессионалов, которые проводят послеигровой анализ, полностью забывая о времени. И Вы скажете, что это не учёба?!

Посмотрите на молодых игроков, изучающих игру. Сколько они тратят времени на это! Представить трудно! Это единственный путь к профессионализму. Бриллиант должен быть огранён.

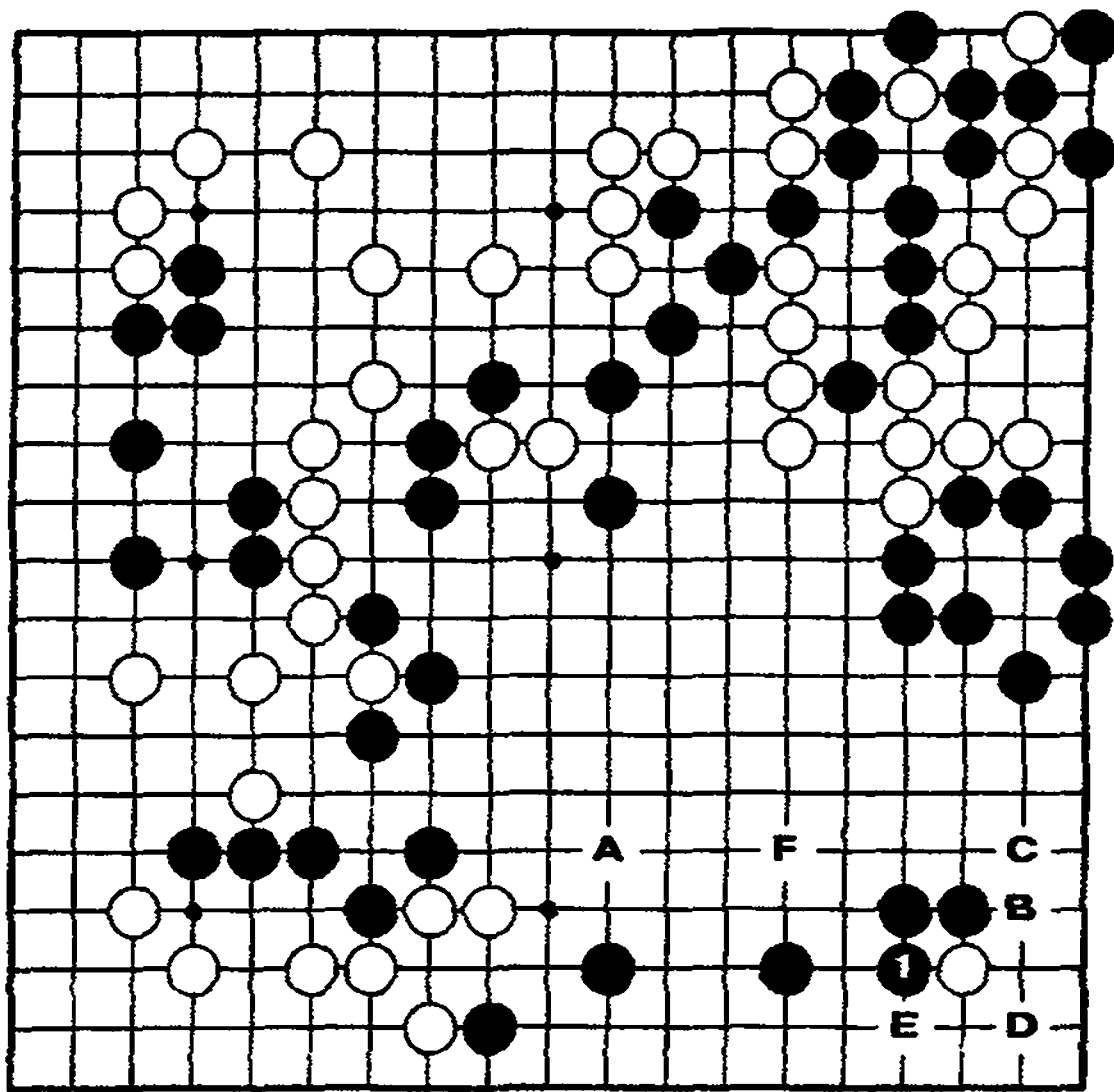
«Человек всегда движется или вперед или назад», – говорит Кано 9 дан, – «Он никогда не останавливается. Чтобы достигнуть успеха нужно к усилию приложить ещё одно усилие. Независимо от возраста. Только тогда можно достигнуть прогресса».

Д.1. Перед Вами позиция, в которой Кано сыграл ч.1 – ход, который привлёк моё внимание. В комментариях в газете, я нашёл высказывание автора (Бокусинтаро): «...ч.1 твёрдо захватывает белый камень. Возможно стоило сыграть в «А» и забрать большую зону».

Сугиути 9 дан, комментатор, очевидно читал это мнение, поскольку, когда он достиг этого момента, сказал, «Ход чёрных исключительно плотный, но это делает позицию равной. Если бы чёрные были позади, то потребовалось бы играть шире в «А», например».

Если это не минусовый ход, то правильно сыграть в 1. Любой истинный профессионал чувствует это. И только после этого расширять зону ходом в «А». Ход должен быть выбран с учётом баланса на всей доске. Прежде чем сделать ход, его нужно подвергнуть тщательному анализу.

Чем же руководствовались чёрные прежде чем сыграть 1?



.11

Для начала балансом территории. Белые имеют 60 очков территории + 5 очков коми. Чёрные – 15 очков слева и в верхнем правом углу, так что справа нужно получить 50 очков. Это – трудный момент.

Конечно, хочется расширить свою зону при первой возможности. Но, кроме баланса территории, нужно учитывать и ёсэ. И всё-таки не слишком ли профессионал уверен в себе?

Если чёрные не сыграют 1, что может случиться? Ответ: имеется плохое адзи: б.«В» - ч.«С» - б.«D» - ч.«Е» - б.1.

Сильный любитель может сказать: «Не слишком ли ч.1 напряженно? Если профессионал настолько хорош при расчёте вариантов, разве он не должен предотвратить б.«В» более широким ходом, например «F», или другой подобный ход, который бы и гарантировал угол и захватывал побольше?»

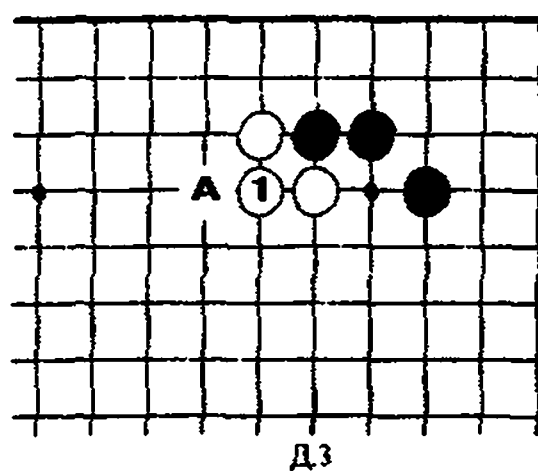
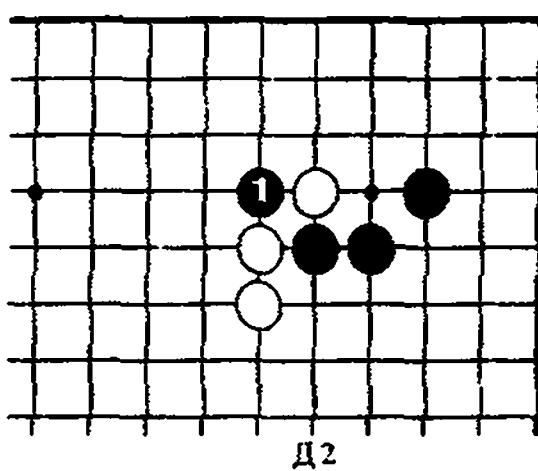
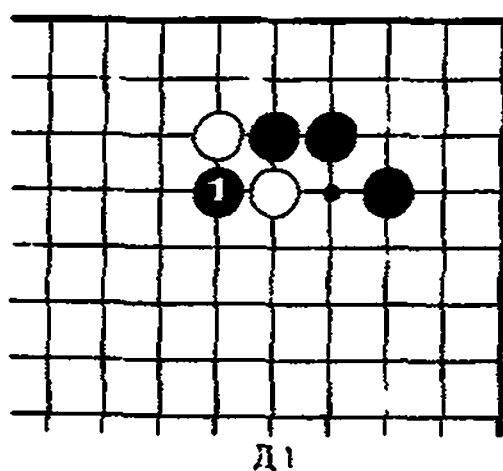
Действительно. Как же так? Почему он не может так сыграть?

Потому что ч.«F» полностью не уничтожает адзи в углу, ни берёт полностью под свой контроль зону. Это – полумера. Имеется большее количество подобных примеров в профессиональных играх и я физически их не смогу перечислить.

Любой сильный игрок имеет право усомниться, и задаться вопросом, почему профессионалы не делают более широкие ходы. И вообще не слишком ли нервные эти профи? Ответ будет сводиться к основам, которые я хочу показать.

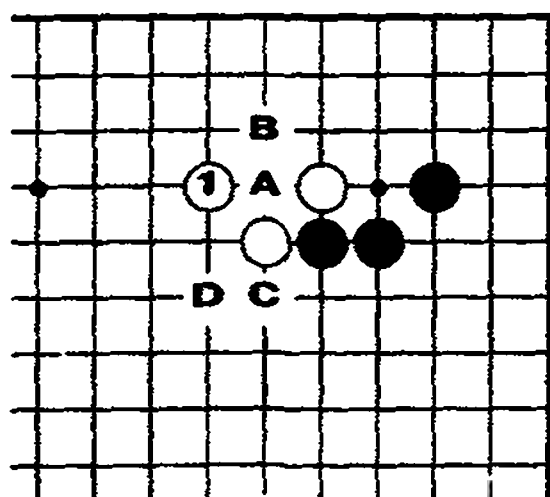
Когда новичок узнает первые правила, он должен выучить фундаментальные знания. Когда он начнёт думать о себе как о сильном игроке, для того чтобы далее прогрессировать, он должен вернуться и изучить основы ещё раз.

Кири и цуги

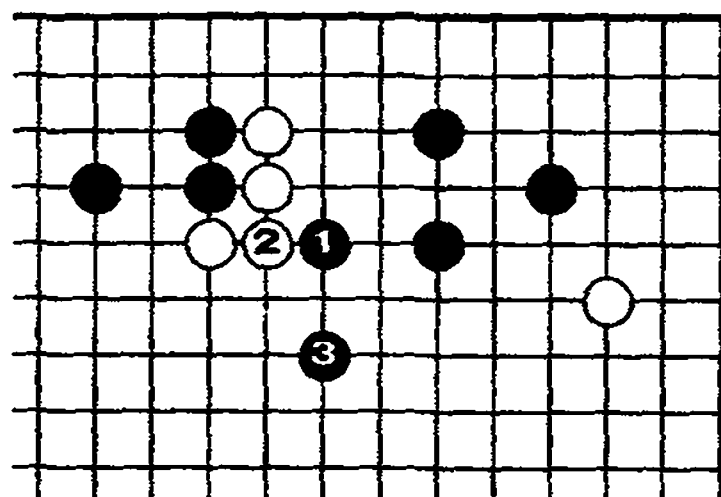


Д.1 и Д.2. Чёрные разрезают 1. В подобных позициях чёрным не стоит долго думать. Кири – единственный ход. Кири – основа тактики.

Д.3. При ходе белых, единственное что нужно рассмотреть, это – соединиться в 1 (или «А»). Если белые не соединятся, чёрные разрежут. Элементарно!



Д4



Д5

Д.4. В этой форме какэ-цуги 1 — единственный ход. Ходы в «А» или «В» хуже, т.к. ослабляют давление на камень ч.«С» после б.«D», что можно предположить. Ход б.1 — самая лучшая подготовка к ч.«С».

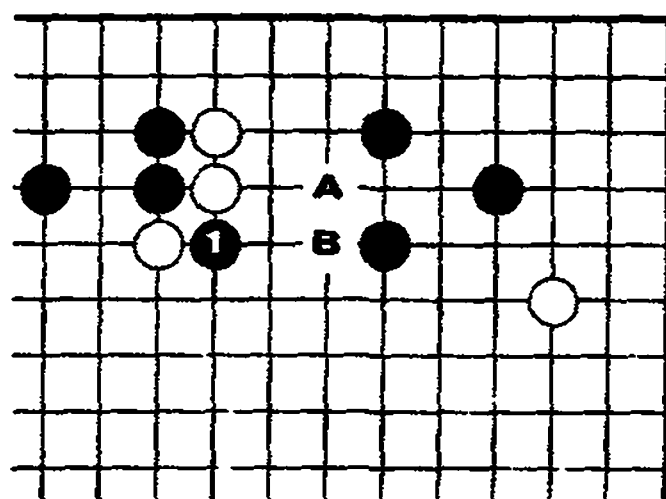
Соединение и разрезания на диаграммах 1-4 особенно сильны, потому что происходят в ближнем бою. Они — срочные ходы в любое время, и в фусэки и в тюбан.

Д.5. Не делайте нодзоки там, где можно разрезать!

Возможно вы можете вспомнить позиции подобно этой. Нодзоки 1, заставляет соединиться 2, затем прыжок для атаки 3. Так вот нодзоки ч.1, является классическим плохим ходом, так называемый «сырой взгляд».

Д.6. Режьте, где можно резать.

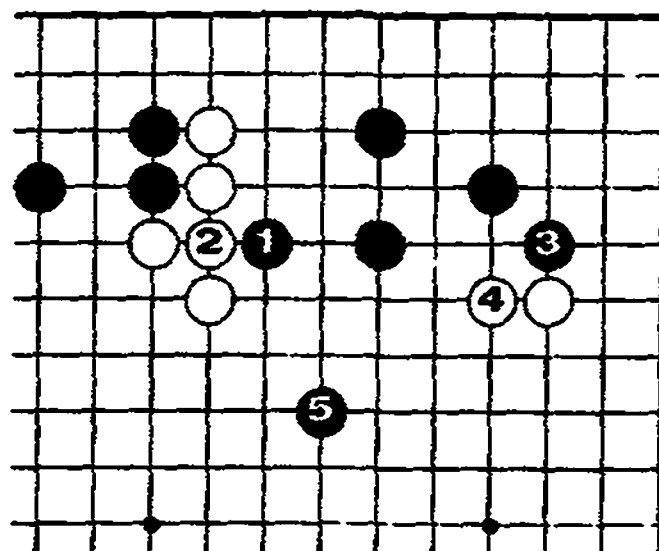
Чёрные должны резать непосредственно в 1. Есть люди, которые не режут, даже если знают, что они должны это сделать, потому что бояться ходов б.«А» или б.«В», особенно если белыми играет более сильный игрок. Оставьте свои страхи. Если Вы можете резать, почему бы этого и не сделать? Режьте, где можно резать. Это — простой принцип, и он не может быть плохим.



Д6

Д.7. Хорошее нодзоки.

Здесь чёрные не могут резать, как бы сильно не хотели; ч.1 — кикаси, во всяком случае чёрные ничего не теряют. Ходом ч.5 чёрные продолжают атаку, хотя этот ход уже не так абсолютен, как ч.1.



Д7

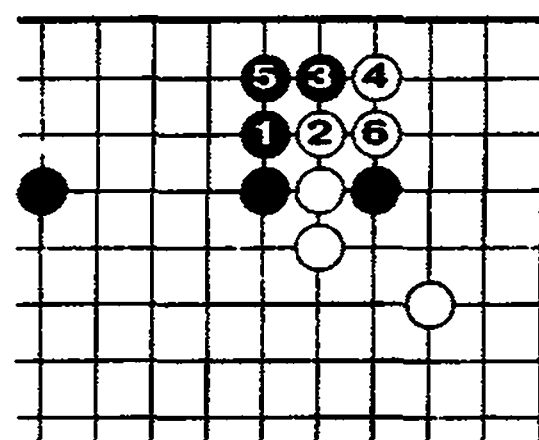
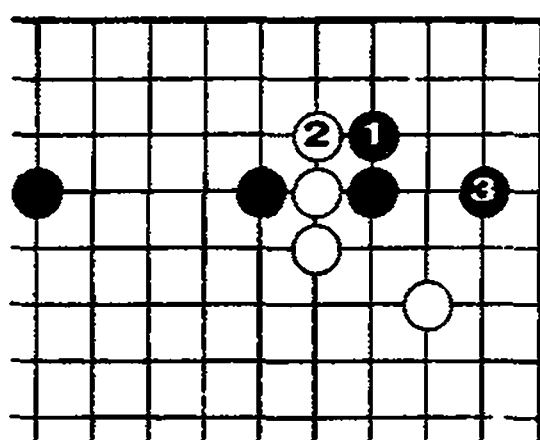
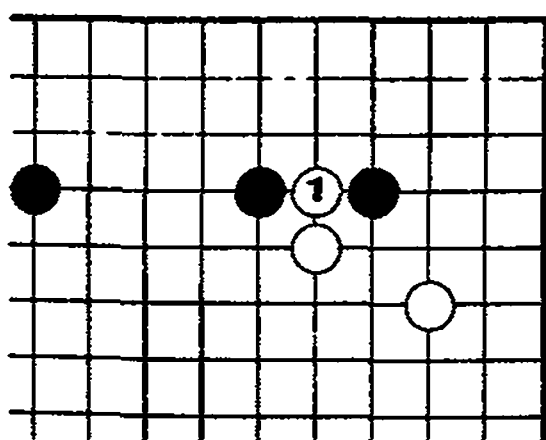
18

19

The diagram shows a 10x10 Go board with the following stone placements:

- Black stones:** (1,1), (1,3), (1,4), (1,5), (2,2), (2,4), (2,6), (3,3), (3,7), (4,1), (4,5), (4,9), (5,1), (5,3), (5,5), (5,7), (5,9), (6,1), (6,3), (6,5), (6,7), (6,9).
- White stones:** (1,2), (2,1), (2,3), (3,2), (3,4), (3,6), (4,2), (4,4), (4,8), (5,2), (5,4), (5,6), (5,8), (6,2), (6,4), (6,6), (6,8).
- Numbered moves:**
 - 1: Black at (1,1)
 - 2: White at (1,2)
 - 3: Black at (1,3)
 - 4: White at (1,4)
 - 5: Black at (2,6)

114



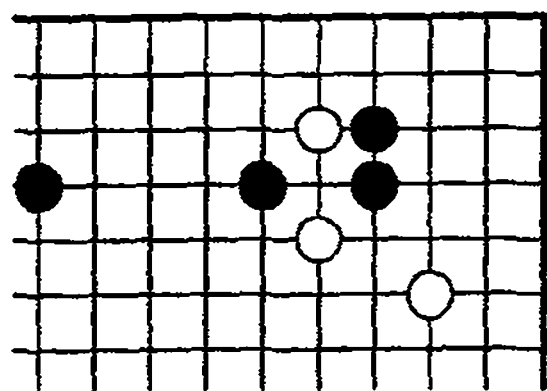
iii

112

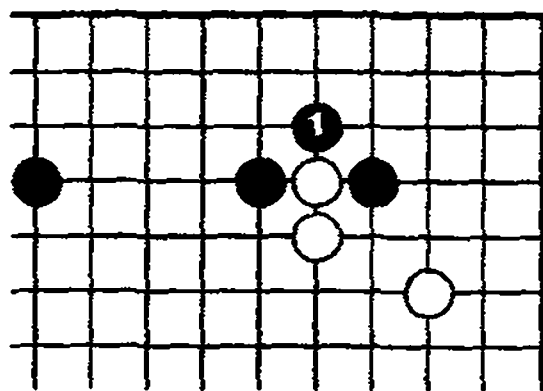
413

Игроки среднего, да и высокого уровня ошибаются удивительно часто, что только доказывает — они не знают основ

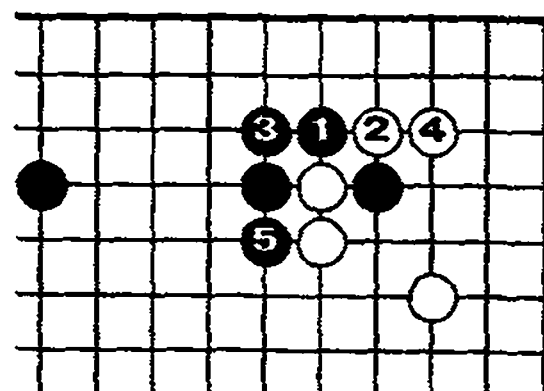
Д 13. Или закрепить стороону, отдав угол 1...5 в сэнтэ.



114



115



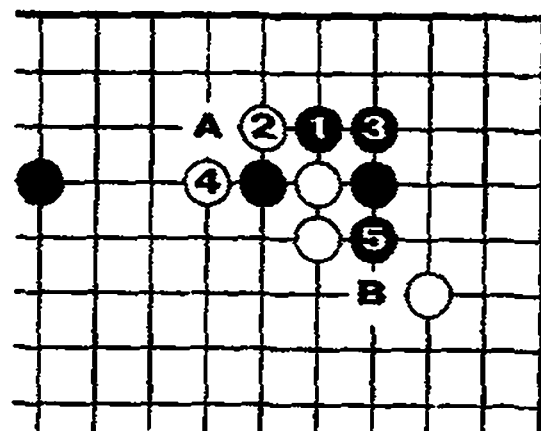
116

Д.14. Как играть чёрным в этой форме? А белым? Вы понимаете, что я хочу сказать? Варианты на Д.12 и Д.13 – провал. Здесь показан простейший пример разрезания и соединения. Если белые занимают ключевой пункт, чёрные должны играть туда же. Так как же играть чёрным на Д.12 и Д.13?

Д.15. (Правильно). Независимо от того, что случается далее, чёрные должны сыграть 1. Не нужно нервничать, что белые порежут. Нужно думать, что случится после того как белые порежут.

Д.16. Если кири б.2, то ч.3, 5 и это лучше, чем на Д.13. Вы понимаете почему?

Д.17. Разрезание слева б.2 опрометчиво. Белые разваливаются после ч.5, И если белые играют 4 в «А» - ч.5 - б.«В» - ч.4. Это хорошо для чёрных без вопросов.

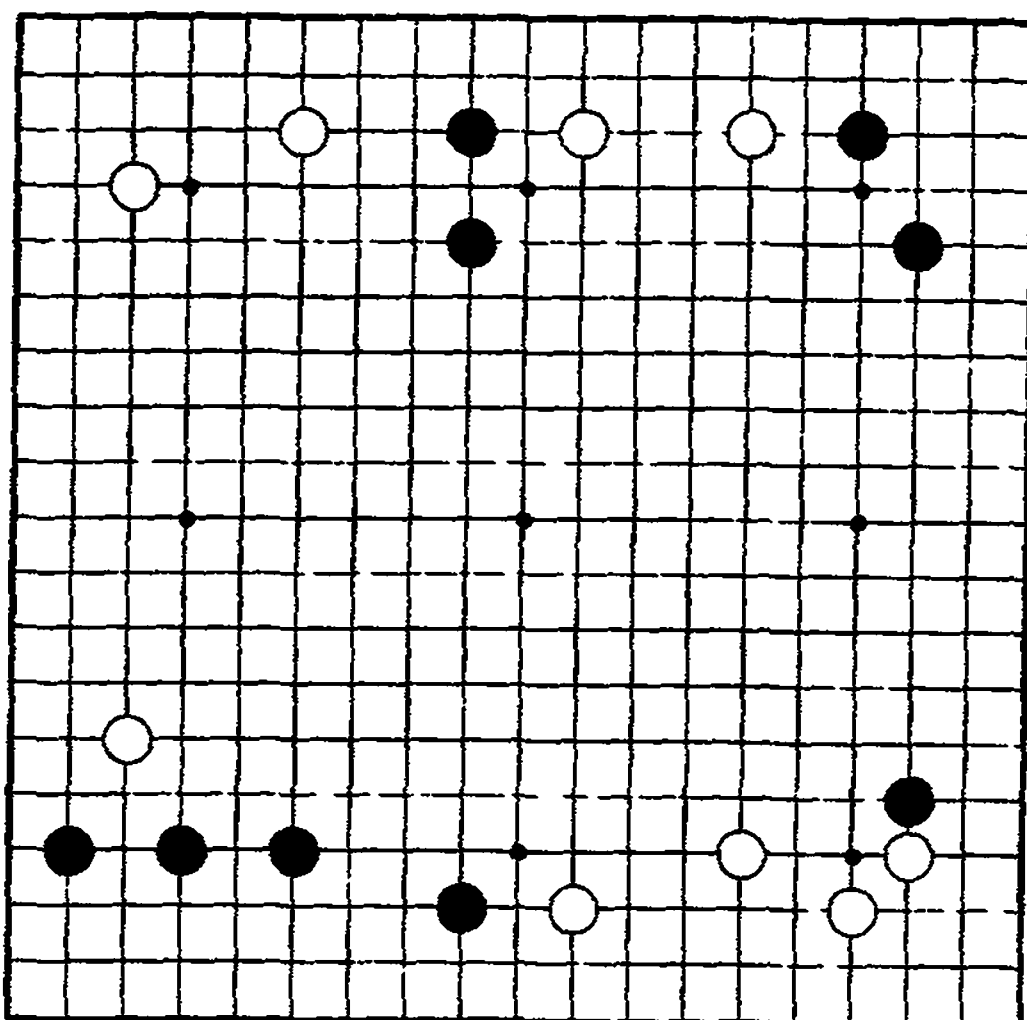


117

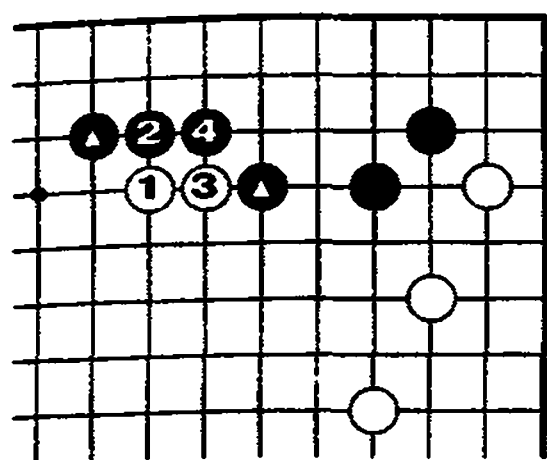
В локальных схватках нужно резать там, где можно и соединяться тогда, когда нужно. Много людей знают это, но им не хватает понимания. А идеи кири и цуги применяются не только в ближнем бою.

Д.18. На верхней стороне четыре формы: кэйма-симари чёрных, никкенбираки белых, тоби чёрных и огэйма-симари белых. Это основные формы соединения двух камней и нужно знать, что связь между ними не может быть нарушена, если не учитывать окружающую обстановку.

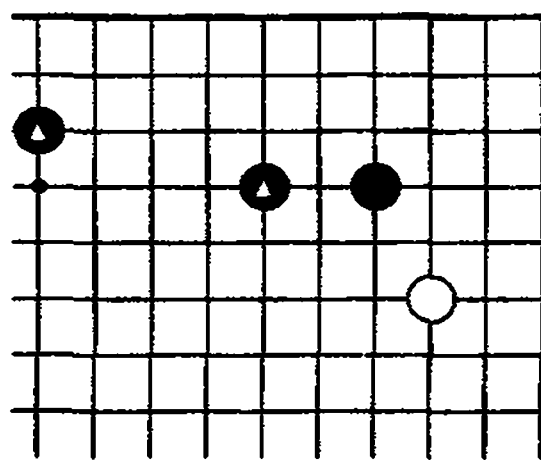
На нижней стенке чёрные и белые окружают территорию, но можно сказать и по другому: чёрные и белые имеют фактически неразрезаемую цепь камней.



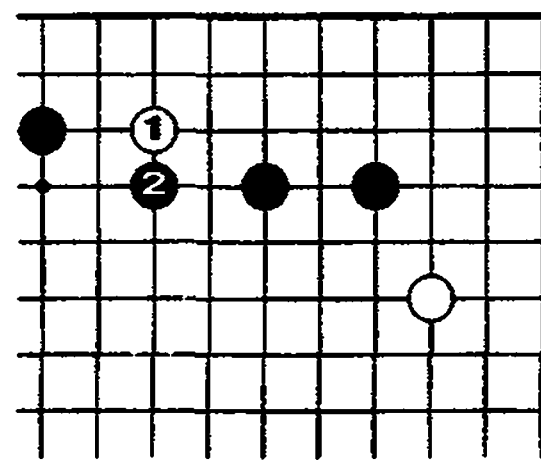
118



119



120



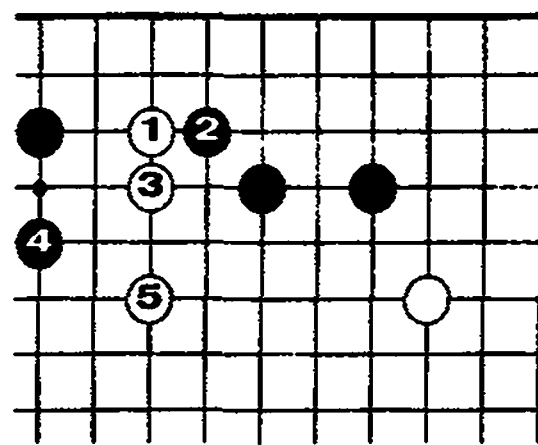
121

Д.19. На атаку б.1, любой бы ответил ч.2, 4 и большинство подумало бы, что чёрные закрыли территорию и лишь немногие, что они сохранили связь между камнями ▲.

Д.20. Эта форма часто возникает и в форовой игре и на равных. Камни ▲ образуют форму, которая не может быть разрезана в чистом виде. Если мы думаем о соединении между этими двумя камнями, то...

Д.21. Когда белые вторгаются 1, мы сохраняем связь через цукэ 2. Это естественный, хороший ход. Что же думают те, кто так не играет?

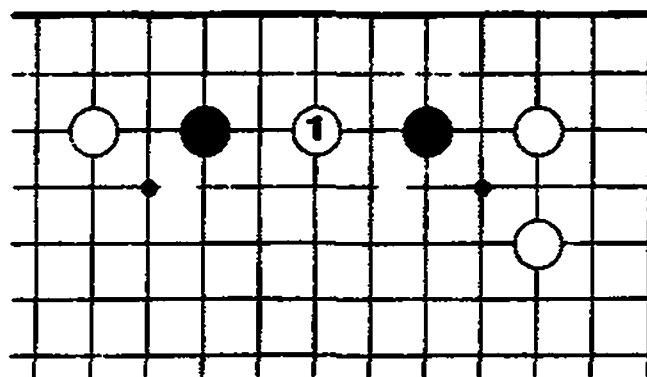
Д.22. Возможно, они жаждут получить наверху территорию. Они ненавидят ч.2 на Д.21, потому что это допускает построение живой группы, которая разрушает их территорию. Поэтому воспринимают это как потерю и делают два подряд плохих хода 2 и 4. И что ещё хуже, уверены, что поступают хорошо, т.к. атакуют белых. Если же говоришь, что это плохо, очень обижаются и требуют объяснений.



122

Не правильным же является то, что чёрные не заняли важнейший пункт этой формы и допустили разрезание своих камней. Удивительно много «мастеров» играют, не выполняя этот простой принцип. Принцип соединения своих камней.

Д.23. Все игроки, должно быть, испытали на себе разрушительное действие б.1 в подобной форме. Чёрные испытывают большие неудобства с тем, что б.1 разрезает два камня, нарушая связь между ними.



123

Из собственного опыта могу сказать что играть при постоянном вспоминании этих основ невозможно. Основы должны быть отработаны до уровня подсознания.

Партия продолжается две – три сотни ходов, и Вы не можете рассматривать каждый ход с точки зрения основ. Вы должны впитать основы, чтобы основы были частью вас. Если основы не функционируют подсознательно, во время игры Вы не сможете использовать всё своё мастерство.

Один игрок 1 кю, похвастался, что никогда не проиграет на девяти камнях. «Я буду защищаться настолько надёжно, что у Вас не будет шансов», – сказал он. «Хорошо, давайте попробуем», – был мой ответ, и 1 кю, выигрывающий у меня приблизительно в половине партий на шести камнях форы, поставил на доску девять камней. У меня, конечно, не было никакой уверенности в успехе...

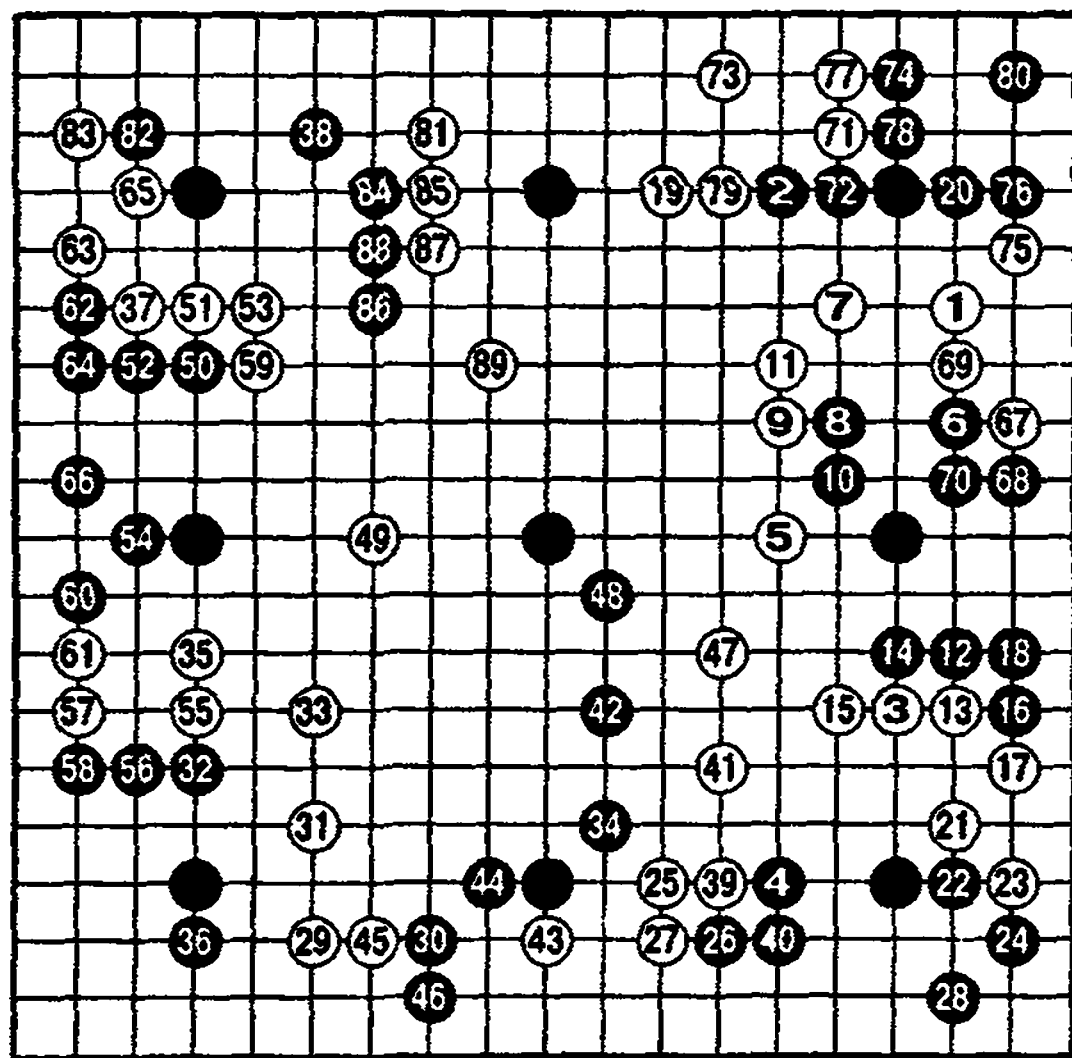
Д.24. Вот эта партия.

Это интересный пример того, как профессионал играет на форе. Чёрные не делали больших ошибок, но к 89 ходу позиция стала равной и в конце концов я легко выиграл. Первый кю был шокирован. Он начал смотреть на профи по новому, что мне понравилось, но я был поражен, когда он обвинил меня в преднамеренно слабой игре в наших предыдущих партиях.

Я ответил: «Для вас проигрыш на девяти камнях, когда вы обычно даёте мне бой на шести, невероятен, но почему это случилось? Во-первых: вы думали, что с дополнительными камнями, всё, что нужно делать, чтобы выиграть – защищаться. Если бы вы играли нормально, не расслабляясь, мне не было бы так легко; во-вторых: вы полностью игнорировали правило разрезания и соединения.

Посмотрите на позицию после б.89. Верхний правый угол чёрных, правая сторона, нижний правый угол, нижняя сторона, нижний левый угол, левая сторона, и верхний левый угол изолированы. Камни же белых практически все соединены, следовательно, они сильнее. Это основные причины почему вы проиграли и хороший пример того, что случается, когда вы забываете или игнорируете основы. Возможно, я играл с большим, чем обычно рвением, но, думаю, это естественно для того, кто даёт фору на три камня больше, чем обычно».

Накагава 7 дан - эрудит в таких вопросах – заметил, что это не только истинно в игре на форе, но и в игре на равных. Обычно тот кто имеет пять или шесть изолированных групп на доске, проигрывает



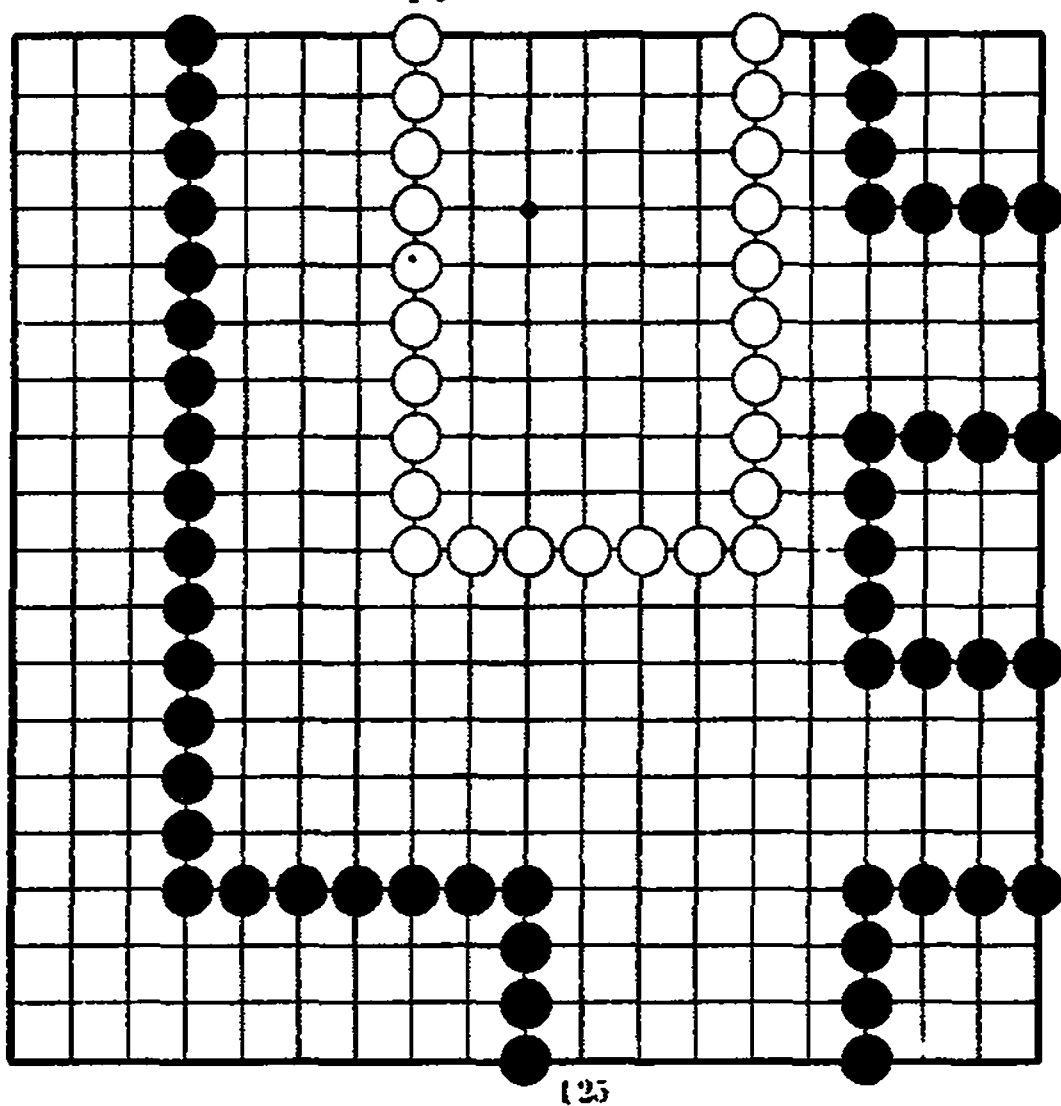
.124

Д.25. Посмотрите на эту диаграмму – она стоит тысячи слов. Чёрные имеют три группы на правой стороне с девятью очками территории в каждой. С общим количеством 25 камней они окружили $9+9+9=27$ очков. Белые, используя те же самые 25 камней, окружили 45 очков.

Сравните Д.24 и Д.25. Вы должны понять, почему 1 кю, думая, что может победить, только строя живые группы, проиграл.

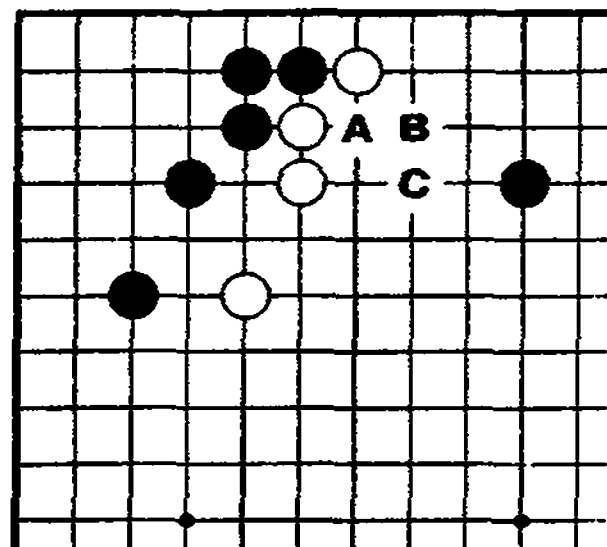
Для сравнения также заметьте, что на левой стороне (Д.25) чёрные окружили 75 очков территории 25 камнями.

Изучая тэсудзи и сикацу многие забывают простые и эффективные способы защиты и атаки.



Д.25

Д.26. Чёрные вряд ли будут долго думать: разрезать или нет в «А» Если же ход белых, то выбор защиты усложняется: «В» или «С»? Всё зависит от позиции справа. Многие позиции похожи на эту: имеется только один способ разрезать и несколько - соединиться, каждый с преимуществами и недостатками. Если неосмотрительно выбирать способ соединения, то в конце концов камни будут разрезаны, и значит ход будет потрачен впустую.



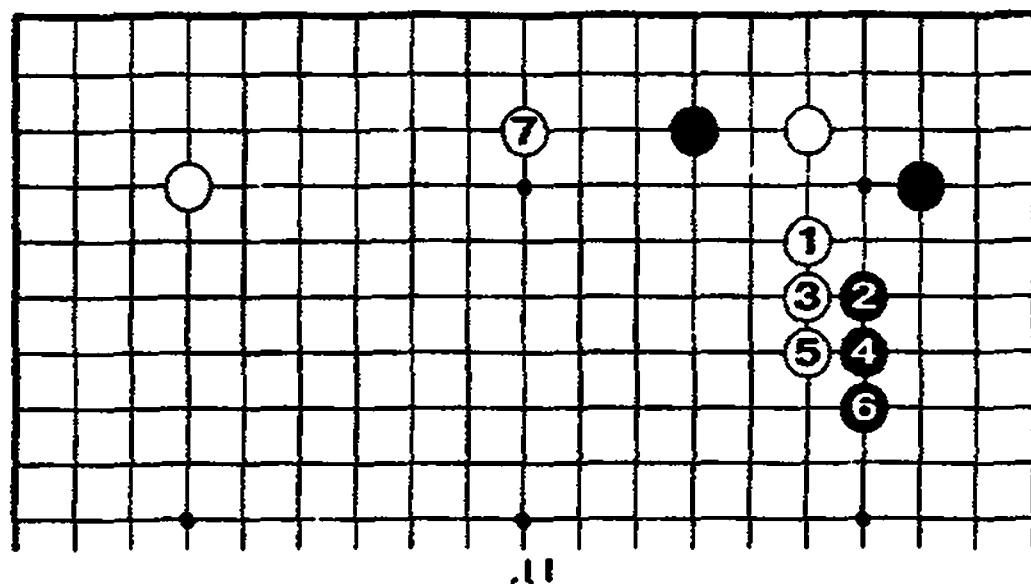
Д.26

ДВИЖЕНИЕ КАМНЕЙ

Го – игра, в которой нужно делать простые ходы. Не нужно искать что-то сверхнеобычное. Но в игре любителей я столь часто видел невообразимые ходы, что не знал, как начать эту главу, в которой я расскажу о контактной игре в фусэки.

Что значит «движение камней»? Это развитие. Камни сделаны для того чтобы двигаться. Когда камни стоят далеко друг от друга, они не представляют серьёзной опасности друг для друга, но когда камни входят в контакт, конечный результат не всегда можно увидеть. Давайте понаблюдаем, как двигаются камни, когда они соприкасаются.

Д.1. Стандартный ответ белых 1...7 против иккенба-сами чёрных. То есть белые тратят несколько ходов в ответ на хасами чёрных. Имеется ли что-нибудь неестественное или необычное здесь?



Это дзёсэки популярно у игроков 1 - 2 данов. Ни одна из сторон не может быть недовольна результатом. Если же задаться вопросом: есть ли возможность у белых изменить вариант в этой позиции, то получим однозначный ответ: нет, не могут.

Чёрные вытягиваются по четвёртой линии, так называемой «линии победы», но белые намечают себе большую зону. Вместо ноби 6 чёрные могут сыграть в 7, серьёзно полагая, что эта форма – никкенбираки даёт им хороший результат сверху и справа. Но это ошибочный взгляд, иллюзия.

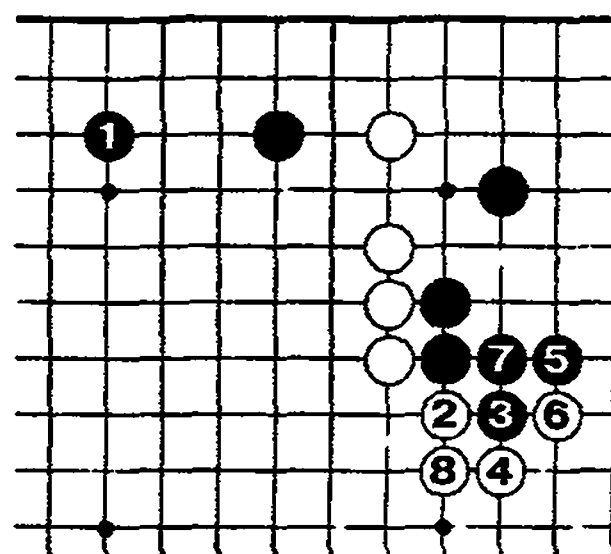
Д.2. Чёрные делают грубую ошибку, играя 1. После обмена ханэ: 6.2 - ч.3, белые играют замечательное, мощное ниданбанэ 4, и 5...8 – вынуждено. Результат чёрных слишком жалок для слов.

– Неужели 2...8 действительно так плохо для чёрных?

Я уже слышу этот вопрос, и имею ответ:

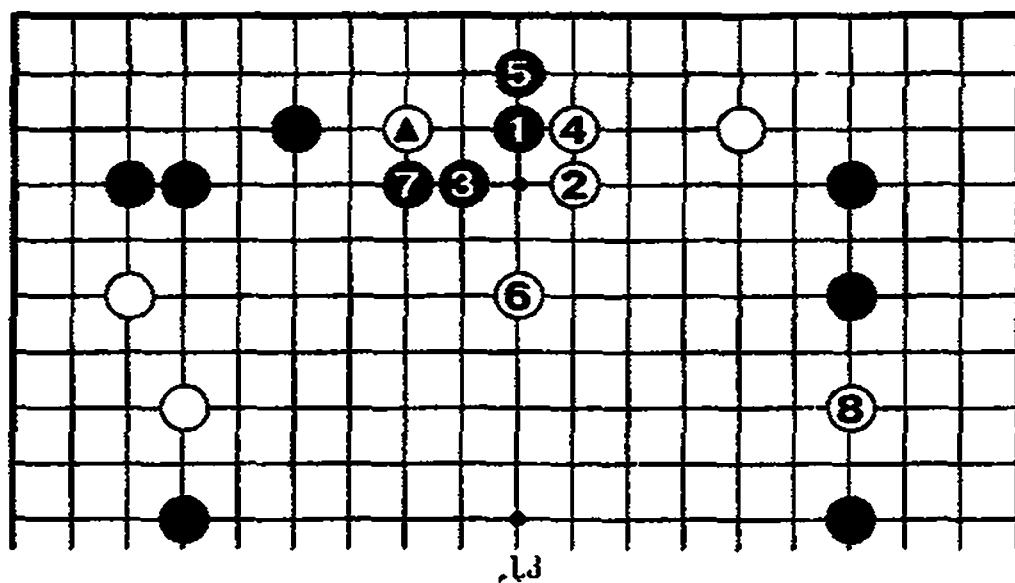
– Плохо?! Нелепо – это слово точнее.

Посмотрите, как сжались чёрные. Посмотрите на влияние белых. Неужели вам не нравится стенка белых?! Результат замечателен для белых. Если Вы не понимаете этого, смотрите на эту позицию каждое утро и повторяйте: «Плотность белых великолепна».



Д 3. Пример из партии которую я играл на шести камнях против 1 дана.

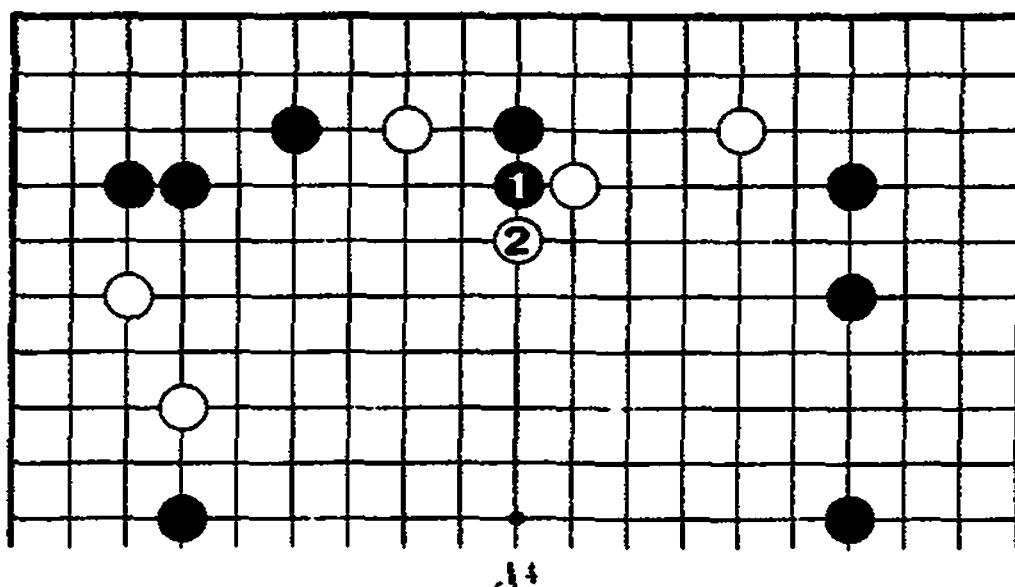
Чёрные сыграли ути-коми 1. Если белые выпрыгнут от камня ▲ через пункт, то чёрные сыграют в 6 и бой перспективен для чёрных из-за крепкого левого верхнего угла.



Я решил пожертвовать камень и сыграл б.2, что поразило моего противника. Он тут же ответил ч.3 – бесхребетный ход, который нарушает принцип, по которому камни должны двигаться, развиваться. Я продемонстрировал ущербность его формы, блокируя 4. Затем 6 угрожает вытянуть камень или вторгнуться на правую сторону.

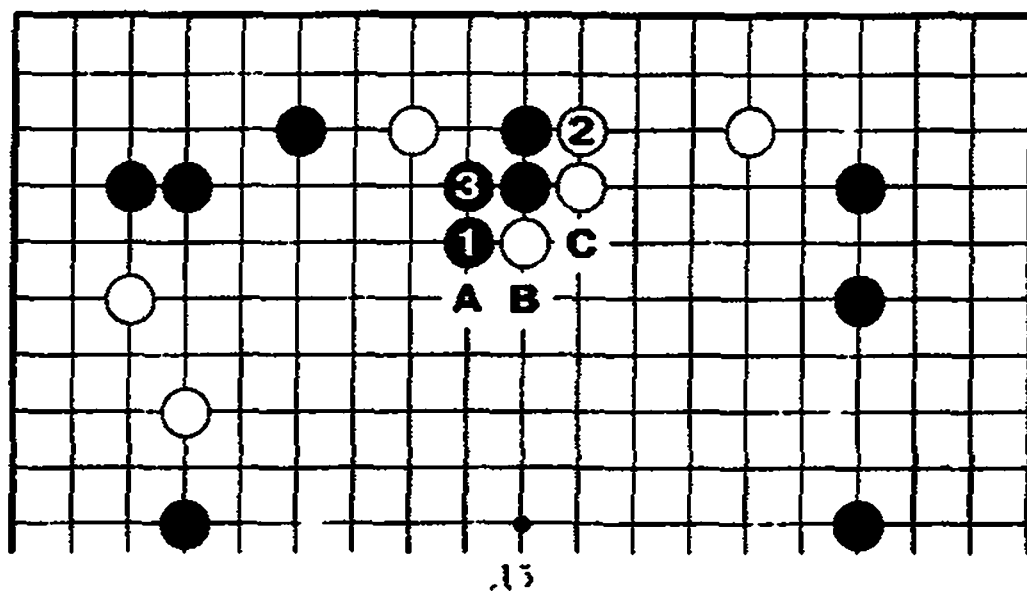
В результате чёрные потеряли инициативу и причиной этому был ч.3.

Д.4. Чёрные вытянулись 1, белые, естественно, сыграли ханэ 2. Где следующий ход чёрных?



Д.5. Ханэ ч.1 – не удачно. Осае б.2 – хороший ответ, и чёрные вынуждены делать плохую форму.

Осае б.2 – ход, который профессионал видит и делает сразу, но любитель обычно пропускает. Любитель видит только ханэ ч 1 и ожидает, что белые будут



двигаться в том же направлении: «А», «В», «С», или кири 3. Но он никогда не думает, что белые пойдут на попятную: 2. Казалось бы, что неправильного в том, что камни двигаются к центру, но этот случай особый.

Д.6. Цукэ ч.1 – другой возможный ход, но белые снова сыграют 2 и после ч.3, кажется, что чёрные слишком податливы.

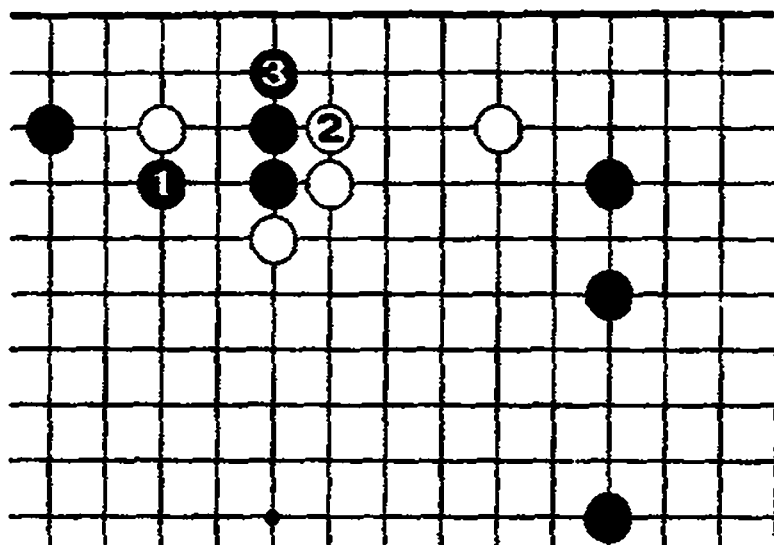
Д.7. Магари ч.1 – правильно. После б.2 - ч.3 форма чёрных неуязвима. «Лучший ход противника – ваш лучший ход!»

Д.8. Обычный ответ на ути-коми ▲ – б.1, 3. И теперь ч.4 – хороший ход. Но разве ч.4 не такой же как ч.3 на Д.3? Такой же. Но здесь форма белых совершенно иная и камни 2 и 4 работают с полной отдачей. Очевидно, 1 дан вспомнил эту форму, поэтому и сыграл как на Д.3.

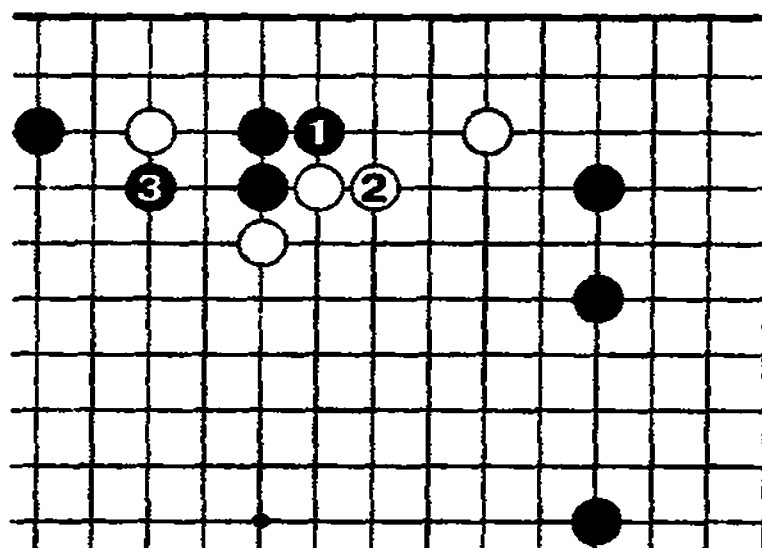
Делая одни и те же ходы, без учёта окружающей обстановки, вы иногда можете и попасть в тему, но чаще это будет не правильно. Нужно исследовать взаимодействие между своими и чужими камнями прежде чем делать ход, но в реальной игре у вас может не хватить времени на это исследование. Поэтому основы нужно изучать не за партией. Кроме того, изучение основ – это дополнительный опыт.

Развитие камней – слишком большая тема. Давайте рассмотрим несколько примеров стандартных розыгрышей.

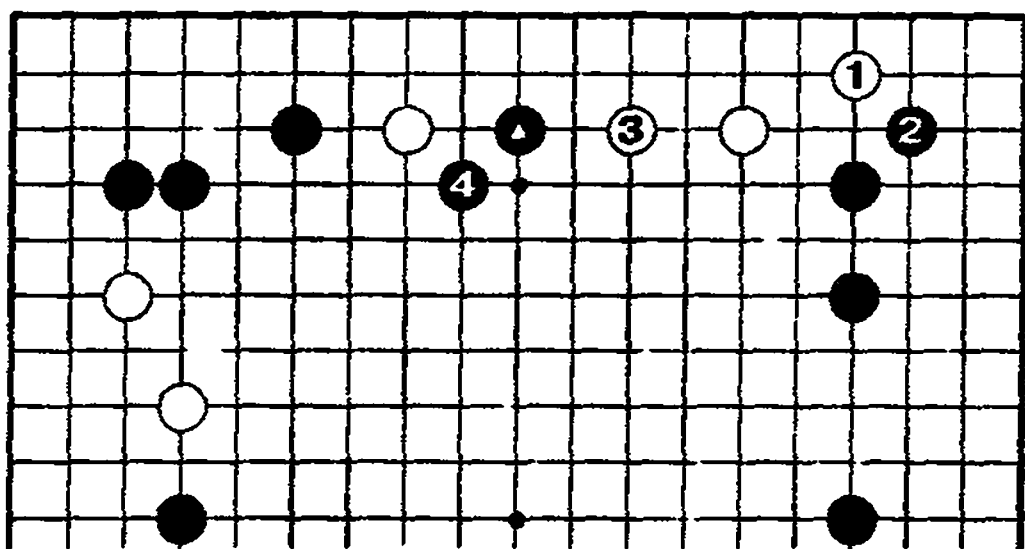
Д.9. При условии, что нужно защитить угол, ответ на б.1 должен быть очевиден: ч.2 и на б.3 - ч.4. Даже начинающий может сделать эти естественные ходы. Трудность возникнет, если вы не видите как белые могут развить камень 1. Представьте, что белые удлинятся в 2 и вы поймёте, что разница между тем что в этом пункте стоит белый камень или чёрный слишком велика.



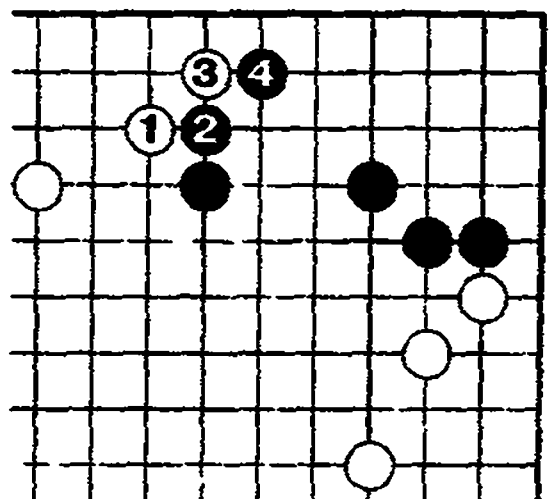
16



17

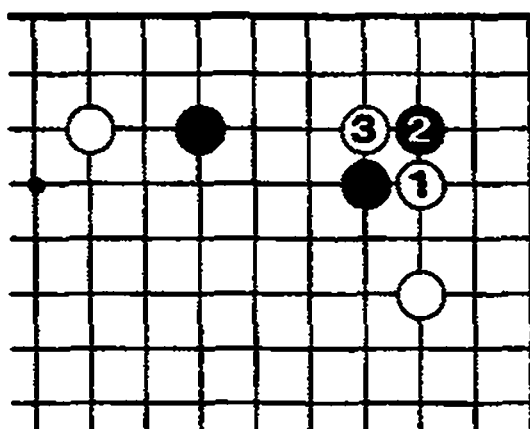


18

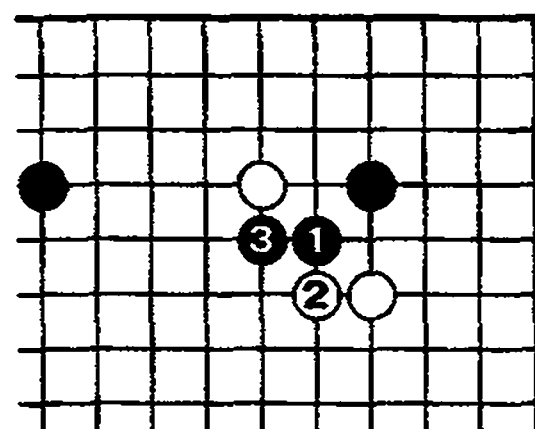


19

Д.10. Слабые игроки боятся перекрёстного разрезания (кири-тигаи) 1, 3, но это не оправдание, чтобы играть ч.2 в 3, отдавая угол. Надёжное соединение не компенсирует потерю угла. Количество вариантов здесь не большое и их не трудно изучить, чтобы с уверенностью применять. Но остерегайтесь пословицы «На кири-тигаи – играй ноби», если вы её не понимаете.



Д.10



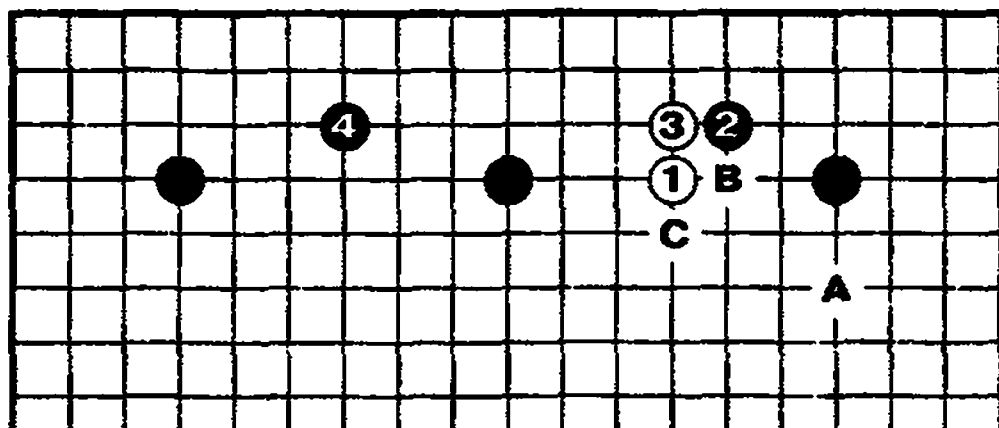
Д.11

Д.11. После двойного какари белых чёрные должны забыть о территории в углу или построении живой группы в углу. Здесь главная идея – выход в центр, разделяя белые камни. Ходы ч.1, 3 кажутся медленными, но в этой форме это самые сильные ходы.

Д.12. Пример плохой игры. Обычно ч.2 играют в «А», но чёрные решили вызвать обмен: 2 - 3, чтобы усилить правый угол, а затем сыграли 4, укрепляя левую сторону. Сам по себе ч.2 не вызывает больших нареканий, но если он сыгран, то он должен быть развит: б.3 - ч.«В» - б.«С» – и лишь затем нужно играть ч.4.

Д.12. Пример плохой игры.

Обычно ч.2 играют в «А», но чёрные решили вызвать обмен: 2 - 3, чтобы усилить правый угол, а затем сыграли 4, укрепляя левую сторону. Сам по себе ч.2 не вызывает больших нареканий, но если он сыгран, то он должен быть развит: б.3 - ч.«В» - б.«С» – и лишь затем нужно играть ч.4.



Д.12

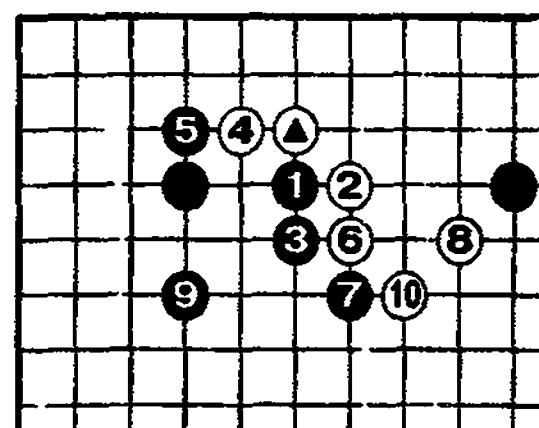
Теперь посмотрите на Д.13 и Д.14. Нет никаких претензий к развитию чёрных камней на этих диаграммах. Это же дзёсэки. Не так ли?

Д.13 Пример для тех, кто преклоняется перед дзёсэки. Это старое надёжное цукэ-ноби дзёсэки разыграно правильно, но в данной позиции (с камнем чёрных на стороне) за чёрных это – плохой выбор. Почему? Потому что камень ▲ зажат с двух сторон и для чёрных появилась золотая возможность взять инициативу в свои руки и не делать жизнь белых лёгкой, как здесь.

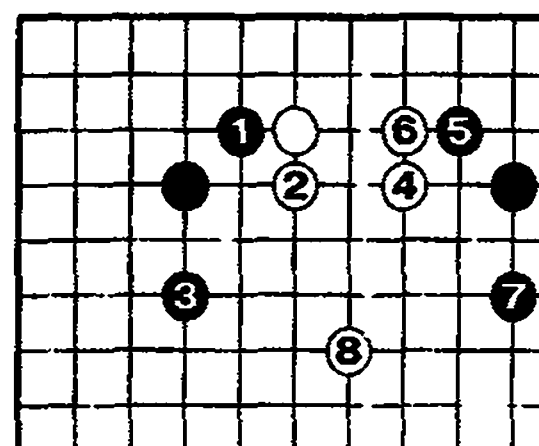
Д.13 Пример для тех, кто преклоняется перед дзёсэки. Это старое надёжное цукэ-ноби дзёсэки разыграно правильно, но в данной позиции (с камнем чёрных на стороне) за чёрных это – плохой выбор. Почему? Потому что камень ▲ зажат с двух сторон и для чёрных появилась золотая возможность взять инициативу в свои руки и не делать жизнь белых лёгкой, как здесь.

Д.14. Намного лучше – косуми-цукэ ч.1. После обычной стабилизации 1...8, белые зажаты между левыми и правыми камнями чёрных и чувствуют себя менее комфортно, чем на Д.13.

Дзёсэки должно выбираться с учётом окружающей обстановки.



Д.13



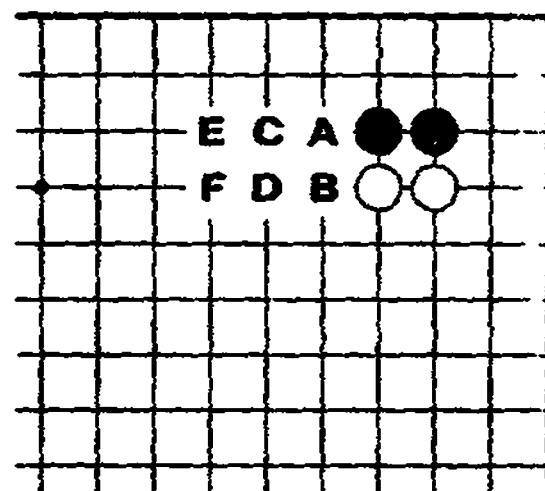
Д.14

БОРЬБА ДЛЯ РАЗВИТИЯ

Есть скаковые лошади, которые могут решить результат скачки уже на старте. Позвольте ей взять хороший старт и захватить лидерство, и вы уже не будете сомневаться в результате. Хотя, время от времени, бывает и по-другому.

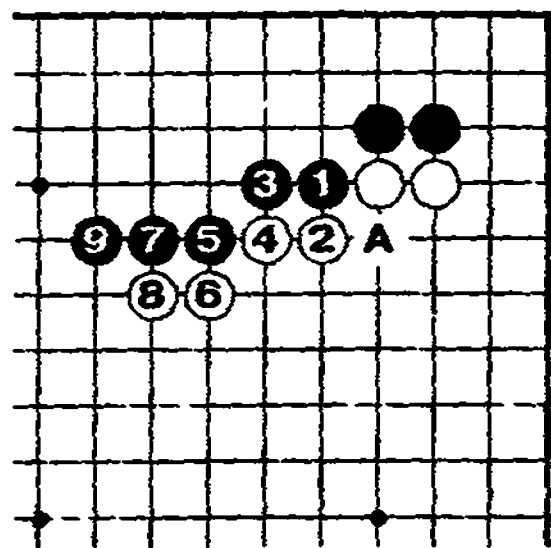
При чём тут Го? Камни не скачут на четырёх ногах по доске, но борьба, для того чтобы развиваться, занимает важное место в игре.

Д.1. Начинающие часто бросают подобную позицию как она есть. Более сильные игроки редко бросают эту форму, потому что от развития этой формы может зависеть захват инициативы на всю партию.

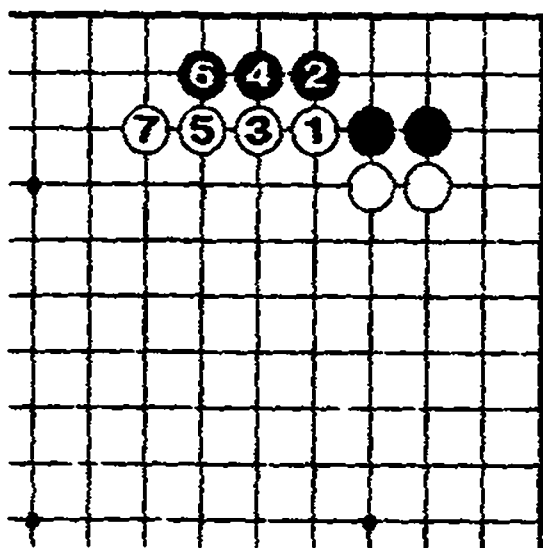


.11

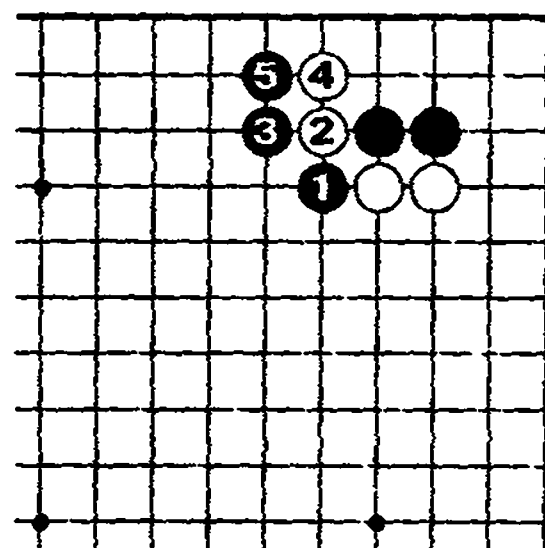
Как играть чёрным, если они имеют сэнгэ? Если играть в «А», то б. «В» - ч. «С» - б. «D» - ч. «Е» - б. «F». То же самое случилось, если бы белые сыграли в «В» – чёрные ответили в «А» - б. «D» и т.д. То есть не важно у кого сэнгэ. Во всяком случае, это не способ борьбы для развития. Если чёрные понимают это, они должны использовать сэнгэ по-другому.



.12



.13



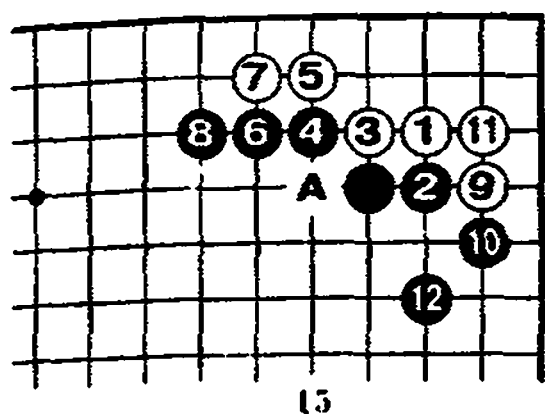
.14

Д.2. Они должны сыграть ханэ 1, помня, что в подобных позициях нужно играть на голову камней противника.

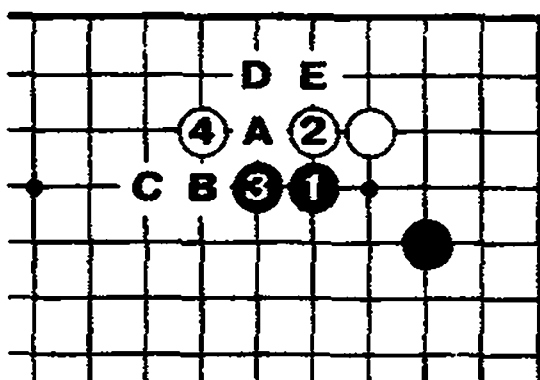
9 ходом чёрные надёжно удлиняются, получая крепкую позицию. Белые же должны подумать, как защититься от разрезания в «А».

Д.3. Если начинают белые, они с удовольствием прогонят чёрных по второй линии (линии поражения) 1...7. И разницу между этой предыдущей диаграммами, думаю, объяснить не надо.

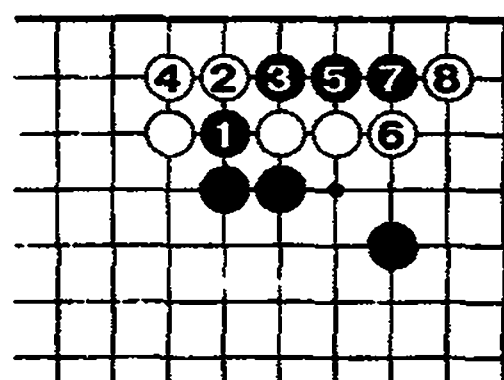
Д.4. Чёрные должны быть внимательными, играя ханэ 1. Кири 2 – возможная контратака белых. В данной форме разрезание белых не проходит. Но бывают позиции, когда сыграв ханэ, вы должны быть готовы к разрезанию, или же отказаться от ханэ.



15



16



17

Д.5. Этот розыгрыш часто возникает в реальной игре после вторжения белых в сан-сан. Белые не могут играть 5 в «А» из-за того, что чёрные сыграют в 5 или 6. После 12 хода дзёсэки заканчивается. Белые получили очки в углу, чёрные – стенку. Чёрные получили определённо лучше. По этой причине белые никогда не вторгаются в сан-сан в самом начале партии, за исключением особых случаев.

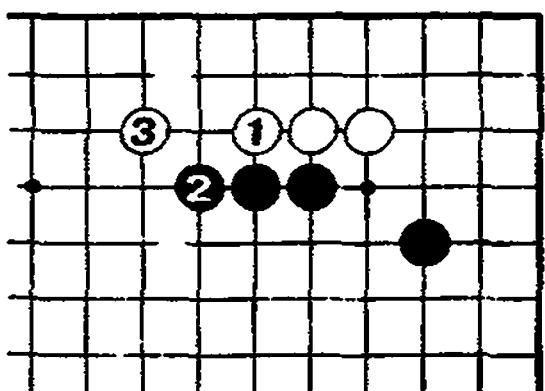
Д.6. Игроки с небольшим опытом знают этот вариант дзёсэки, но лишь немногие знают истинное значение этих ходов. Что хотят чёрные играя 1, 3? Они хотят получить сэнтэ.

Какая разница – понимать или нет значение хода или дзёсэки? Во-первых, понимание усиливает игру, во-вторых, вам интереснее будет играть.

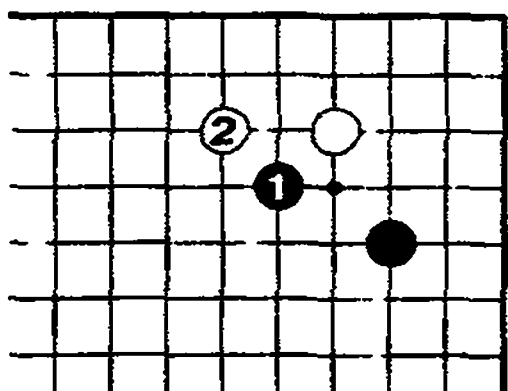
Если белые играют 4 в «А», то ч.«В» - б.4 - ч.«С» и т.д. Белым не остановить развитие чёрных.

Конечно, белые должны учитывать возможность разрезания ч.«А» - б.«D» - ч.«Е». Но если белые знают ответ, они не будут бояться этого разрезания.

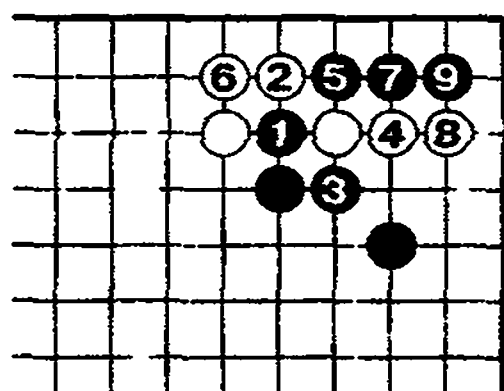
Д.7. Если ноби-кири 1, 3, то после 4...8 белые выигрывают сэмзай. Это значит, что начальная позиция белых безопасна.



18



19

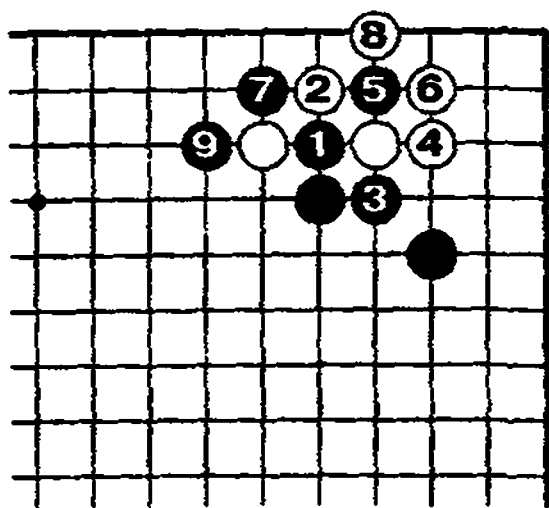


20

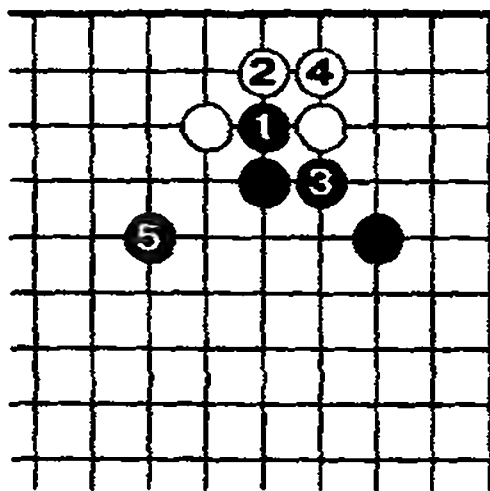
Д.8. Что неправильного в том, если белые сначала удлиняться 1, а затем прыгнуть 3? Неправильно то, что это более медленное развитие камней.

Д.9. На кэйма-какэ 1 белые сразу прыгают 2. Это форма стоит того, чтобы рассмотреть её, но всё зависит от времени, обстоятельств и интуиции. В данной позиции б.2 – плохой ход.

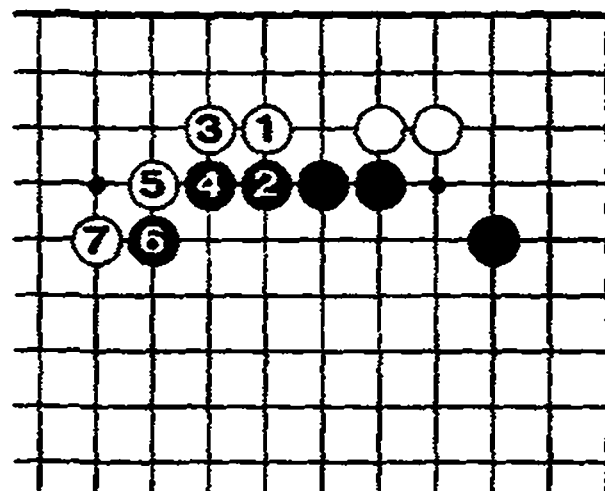
Д.10. Здесь показано, почему тоби 2 на Д.9 играть плохо. После ч 1, 3 видно, что белым плохо. Если же белые удлиняются 4, то чёрные режут 5 и забирают угол. Чёрные не должны резать 5 в 6, г.к. белые с удовольствием заберут этот камень, получая поннуки.



Д.11



Д.12



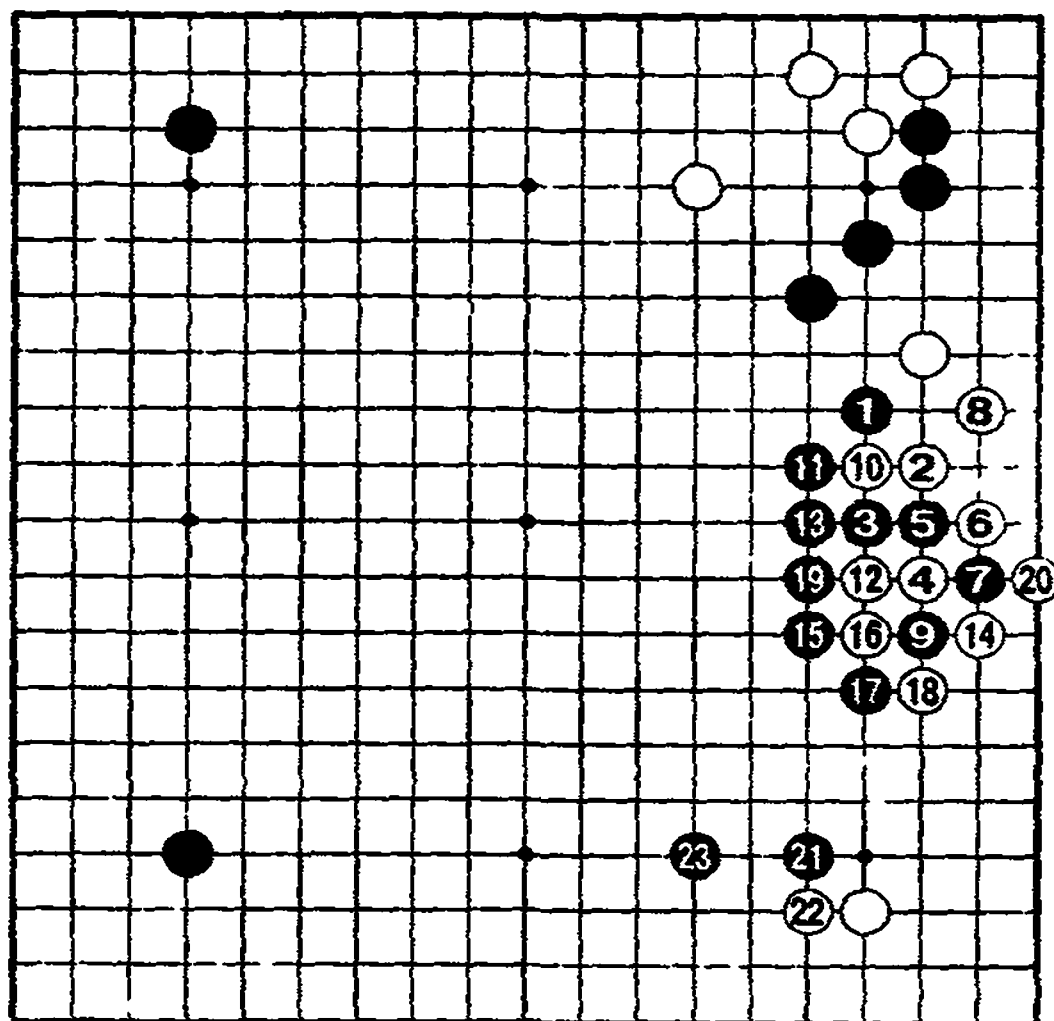
Д.13

Д.11. Если после ч.5 белые следуют пословице «Захватывай разрезающий камень», то после ч.7, 9 чёрные получают результат ещё лучше. Даже при неблагоприятном ситё чёрные вначале могут поставить камень, для того чтобы ситё было в их пользу и затем резать 1, 3.

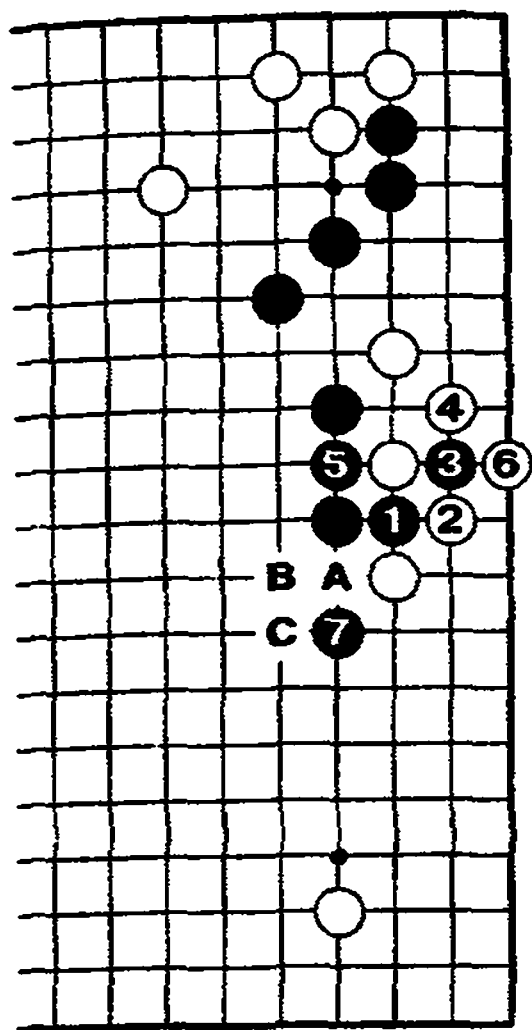
Д.12. Соответственно, белые должны ответить 4, но внешняя стенка чёрных даёт прекрасный результат, а позиция белых низкая.

Д.13. Опредив чёрных на шаг, как белые могут использовать это преимущество? Ниданбанэ б.5, 7 красиво развивает позицию. Камни белых работают с полной отдачей. Посмотрите на Д.6. Чёрные первые начали двигаться и опережали белых на пункт. Ход б.1 на Д.13 намерен уже опередить чёрных. Чёрные должны выбрать подходящую ситуацию, для этого варианта, иначе белые получают хорошую прибыль.

Д.14. Пример из партии между Като Масао и Рэйко Кобаяси (чёрные). Прыжки 1...4 могут выглядеть, как очень опасный способ игры, но оба игрока стремились быстрее развить свои камни, полностью отдавая себе отчёт о риске. После анализа партии было решено, что чёрные получили неудовлетворительный результат на правой стороне.



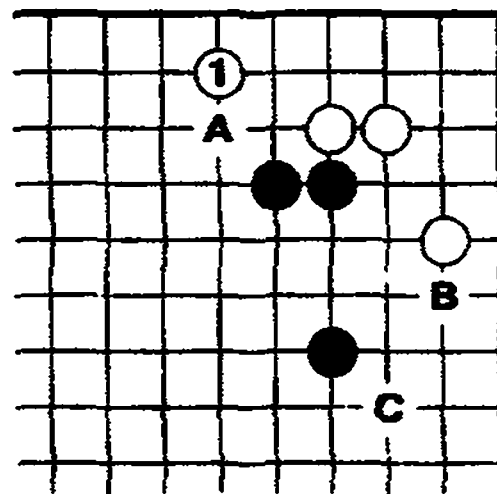
Д.14



Д.15

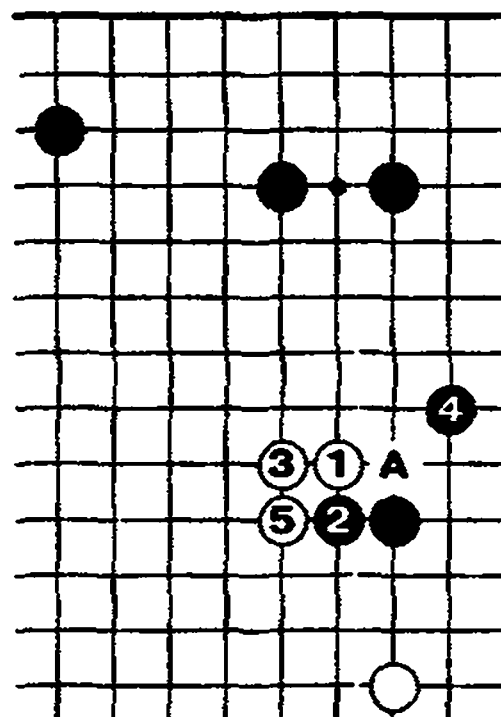
Д.15. Здесь 1...7 лучше для чёрных. Затем возможно б.«А» - ч.«В» - б.«С», что требует тщательного анализа.

Д.16. Почему профессионалы выбирают кэйму 1, вместо тоби «А»? Но на б.«А» чёрные блокируют в «В» – сэнтэ и белые не смогут сыграть в «С».



Д.16

Д.17. Ката-цуки 1 часто используется для гашения чужой зоны. Находясь в чужой зоне, белые должны быть скромны и умеренны, чтобы не попасть под жёсткую атаку. Затем чёрные иг-



Д.17

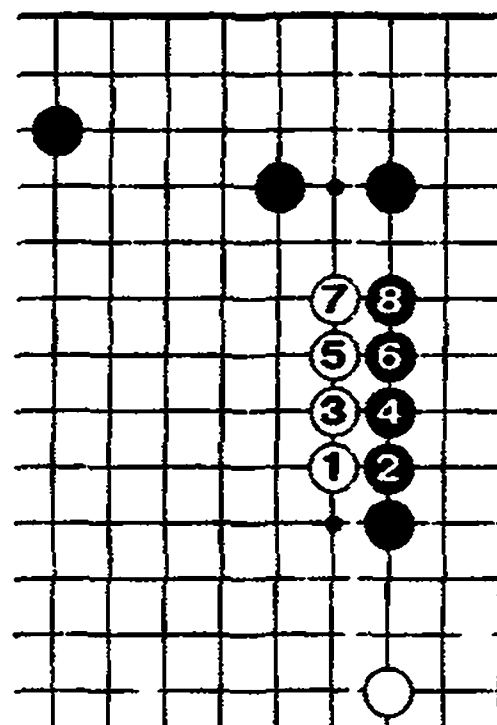
рают кэйма 4 и, кто не понимает, почему чёрные играют именно так, должен внимательно читать следующие абзацы.

Если чёрные сыграют 4 в 5, белые тоже удлинятся. В этой позиции у чёрных нет способа опередить белых. Получающуюся стенку чёрные не могут эффективно использовать из-за крепкой формы в правом нижнем углу. Поэтому чёрные 4 не играют в 5.

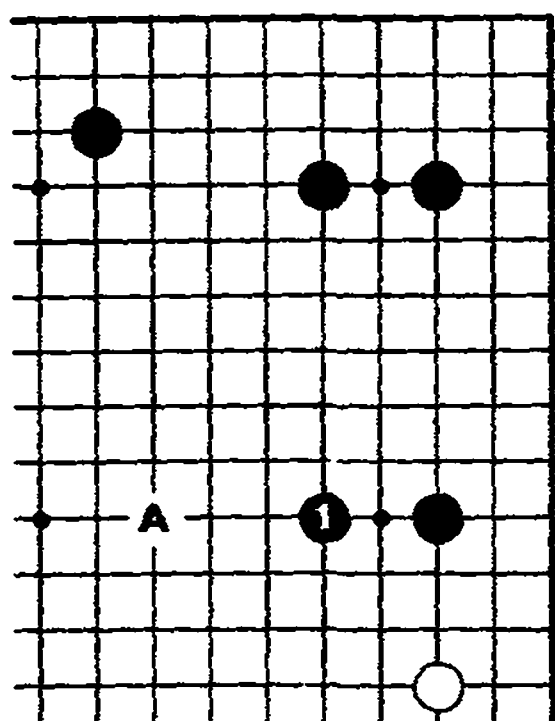
Кэйма ч.4 даёт своим камням базу и, естественно, отбирает базу у белых. Если не играть 4, то после осае б.«А», чёрные окажутся под атакой. 1...4 – дзёсэки середины игры.

Д.18. 3 кю: «Я не люблю играть ходы, подобные б.1. Потому что это позволяет чёрным получить крепкую территорию 2...8»...

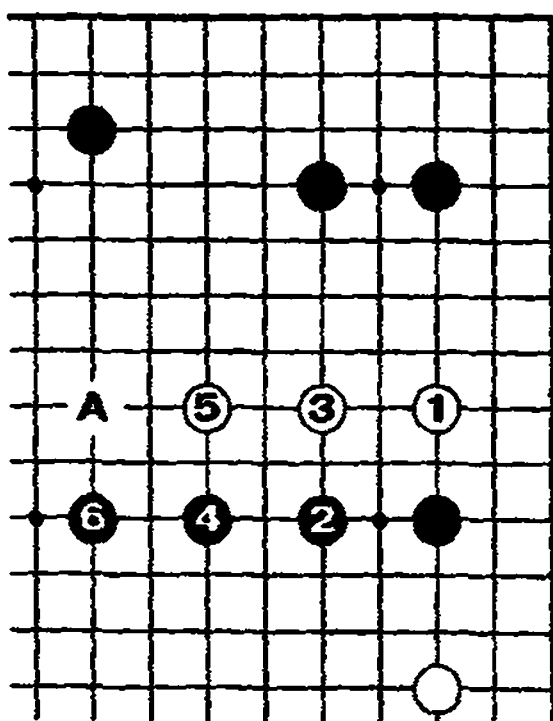
Да, кажется, что чёрные получили много. Но, посчитав более точно, окажется, что территория чёрных составляет примерно десять очков... Ценность четырёх камней белых определить тяжелее, но, думаю, что они ничего не потеряли. Любители всегда склонны переоценивать значение реальной территории.



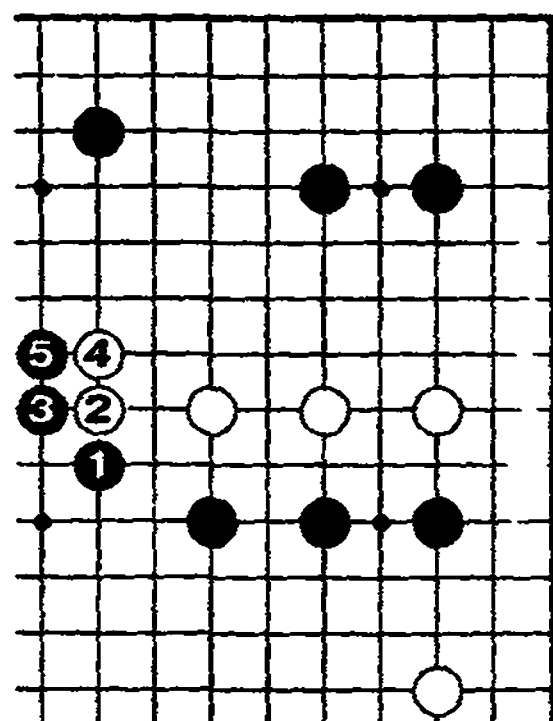
Д.18



Д.119



Д.120



Д.121

Д.19. Если же не гасить зону, то после ч.1 и последующего ч.«А» что-либо сделать с мойо чёрных будет очень тяжело, если не невозможно. Чтобы этого не случилось, у белых есть такой приём как ката-цуки.

Д.20. Ути-коми 1 без помощи из вне также возможно. Это выглядит несколько опасным, но всё зависит от общей позиции на доске. Тоби ч.2 – нормальная реакция (говорят, что тоби никогда плохим не бывает), если противники продолжают в том же духе, чёрные получают неплохую позицию. Это борьба для развития камней. Но, всё-таки, для чёрных есть более энергичные способы атаки. Конечно, если на ч.6 белые не играют в «А», их позиция становится тяжёлой, но чёрные не должны играть только на ошибку белых. Нужно научиться использовать своё преимущество.

Д.21. Кэйма ч.1 – ключевой пункт формы. Если б.2, 4, то чёрные продолжают давить, вынуждая белых уйти в глухую оборону. Если бы белые первыми попали в 1, то позиция бы перевернулась. Кто первым играет кэйму – тот начинает атаку.

Теперь, имея в своём доме чудо цивилизации – телевизор, я редко хожу в кино. Лет десять или пятнадцать лет назад, я обычно ходил пять или шесть раз в месяц. Были первоклассные кинотеатры «Гиндза» и «Синдзуки», но недостаток карманных денег часто посылал меня на весь день в небольшой, грязный и дешёвый кинотеатр на окраине города.

Там были галдящие дети, непрерывно курящие взрослые, и все запахи, объединяющиеся в душный запах толпы (часто я сидел, уткнувшись в носовой платок), но дружелюбная атмосфера. Что же меня заставляло ходить в такое место?! Как я мог находиться в такой ядовитой среде?!

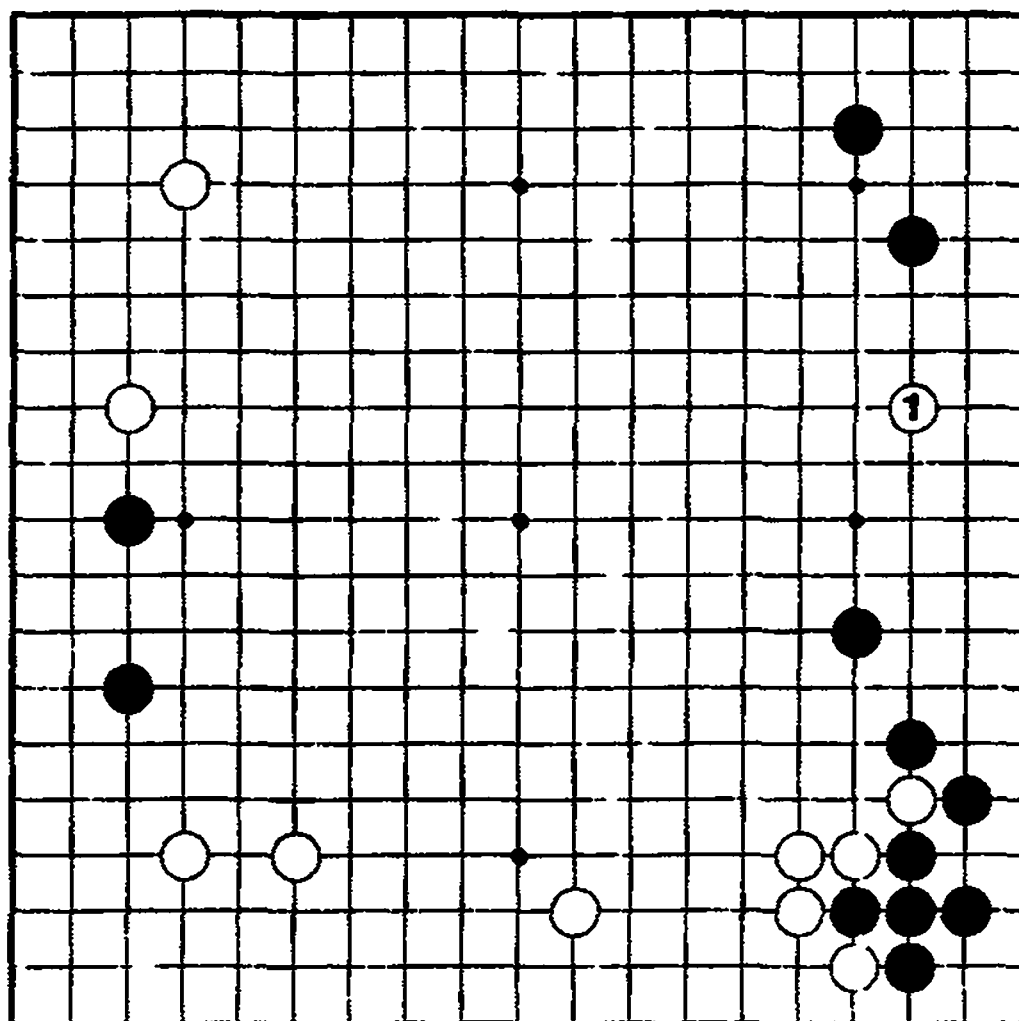
Но я привыкал, убирал платок в карман, и в странном детском подражании человеку на соседнем месте, смачно жевавшему жареную каракатицу, покупал десять хрустящих рисовых печений (пять йен за штуку) и чавкал ими, смотря на экран.

Кто-то кричал: «Смотри Ки-чан (Конносукэ Накамура), плохой парень сзади! И главный герой становился бешеным львом в окружении стаи шакалов. Его команды подхватывались в зале, несомненно, понимая, что эта звуковая поддержка не оказывает никакого влияния на сюжет фильма; зал просто наслаждался своим свободным временем в полной мере. Я соединялся криком с этой сумасшедшей толпой. Для описания этого Зрелища у меня не хватает слов, я трясусь от смеха. Это была моя жизнь, которую я никогда не забуду.

Я родился бедным и рос в бедности. Я знаю план и развитие сражений, в которых Ясубей Накаяма победил восемнадцать противников, а Матэмон Араки –-gridцать шесть, но независимо от того сколько раз видел я эти картины, мне никогда не надоедало смотреть за действиями героя, который походил на одинокий камень на чужой территории в окружении орды враждебных камней.

Странное введение, но, думая о враждебных сферах влияния, моя стареющая память подсказала этот образ, и я не мог удержаться. В Го вторжение в чужие сферы влияния кажется невероятно сложным, и любители часто ошибаются. Поэтому я хочу об этом поговорить прежде, чем забуду.

Д.22. Белые вторглись в зону чёрных: 1. На первый взгляд, этот ход самый естественный. Но тот кто не чувствует никаких сомнений относительно этого ути-коми, никогда не может рассчитывать на успех. Белые посеяли семена на вражеской почве. Тот, кто думает, что б.1 закладывает бомбу с часовым механизмом для разрушения территории противника, лишь помогает ему начать атаку и получить свою игру.



Д.23. Игра между любителями первого и третьего данов. Партия на рубеже фусэки и тюбан. Ход чёрных. Где им играть?

Давайте послушаем мнение игроков:

1 дан: «Думаю, что зона белых настолько большая, что чёрные должны вторгаться в «А». Если чёрные выживут, то выиграют партию, если нет, то – нет. Другой возможности нет».

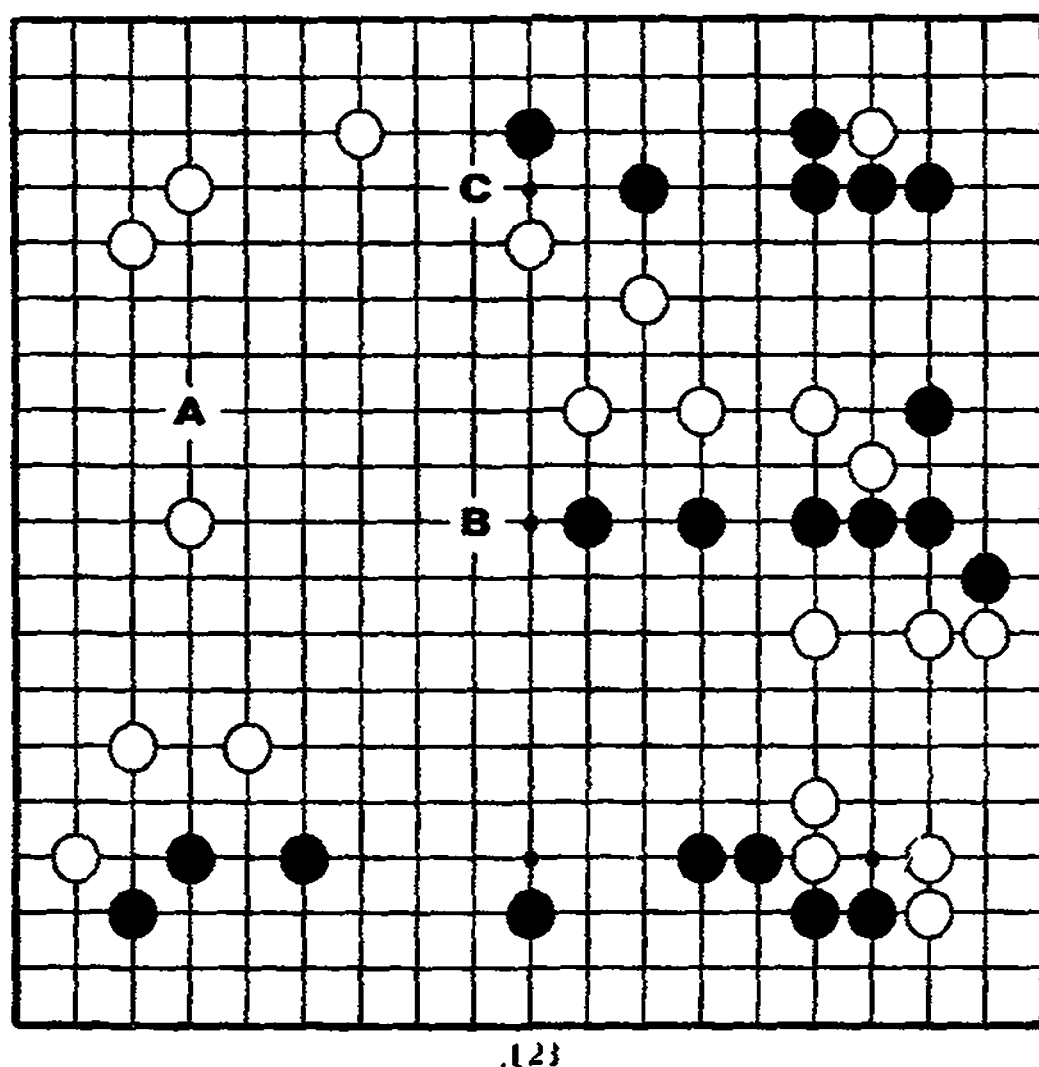
3 дан: «Вторжение не может дать достаточно для победы. Чёрные должны играть ближе к своим камням в «В» или «С», например. Это более надёжно и разумно».

Ответы заслуживают внимания, но они игнорируют важный момент – оценку территории. Без этой оценки невозможен выбор дальнейшего плана игры (чрезвычайные меры или спокойная игра). Многие любители считают, что подсчёт очков во время партии – пустая трата времени. Профессионалы же, даже в лёгких партиях, как минимум два-три раза оценивают разницу территорий. Это становится привычкой. В турнирных же партиях, профессионал оценивает каждый ход.

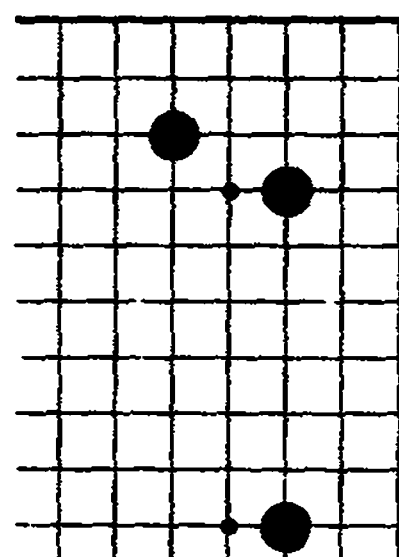
Способность просчитать территорию во время партии напрямую зависит от силы игрока. По своему опыту знаю, что лучшие профессионалы никогда не ошибаются в своих подсчётах. В любом случае, результат подсчёта, оказывает глубокое воздействие на способ игры.

Д.24. Ход белых. Как играть в чёрной зоне?

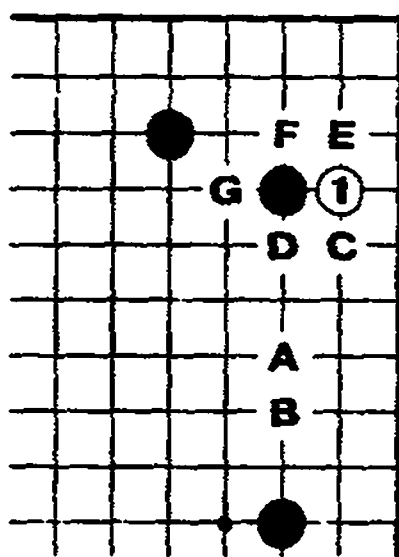
Д.25. Готов поспорить, что большинство игроков сыграло бы в «А» или «В», но б.1 – правильно. Профессионалы знают это ёсу-миру (чёрные могут отвечать в «С», «D», «Е», «F» или «G»), но для новичка это странный ход, а несколько более сильные игроки непременно спросят: почему этот камень не может быть захвачен?



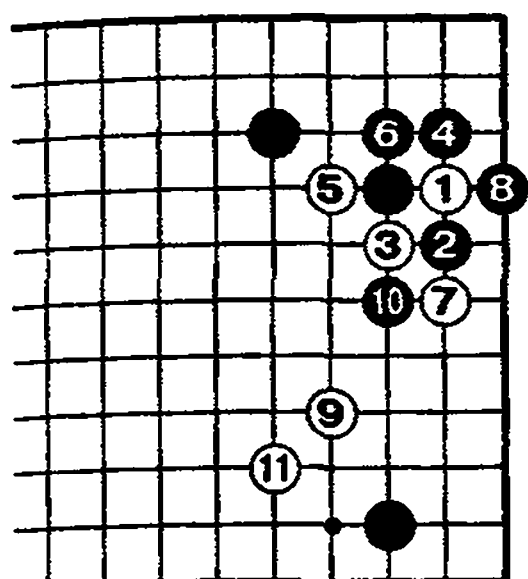
.123



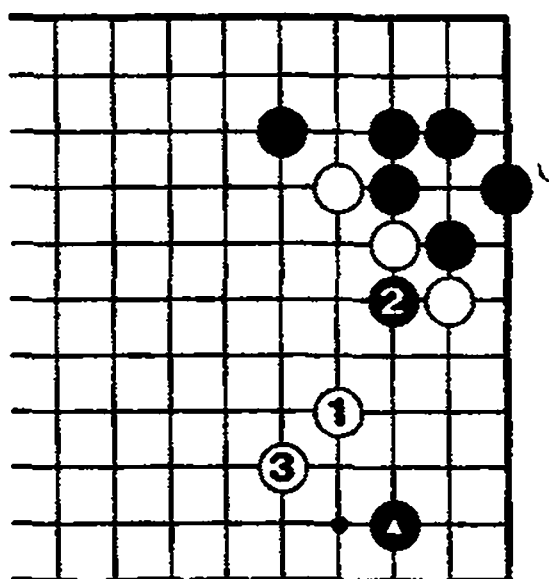
.124



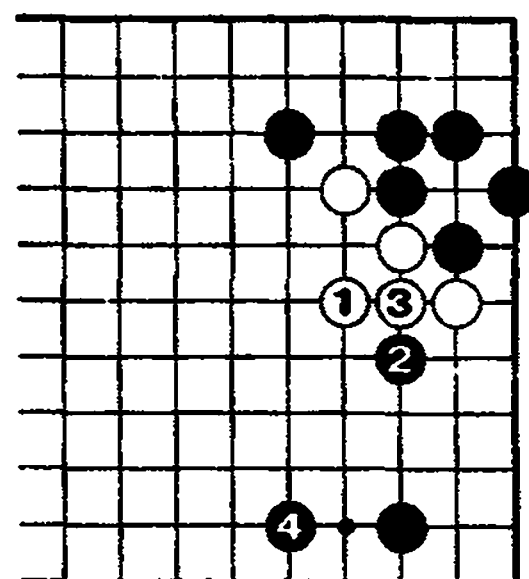
.125



Д.26



Д.27



Д.28

Д.26. Камень белых может быть захвачен, но стратегия белых в этом и заключается – пожертвовать, чтобы погасить чёрную зону. Вариант 1...8 вынужден, но б.9 вызывает у начинающих удивление. Почему белые не соединяются в 10 или слева от 10?

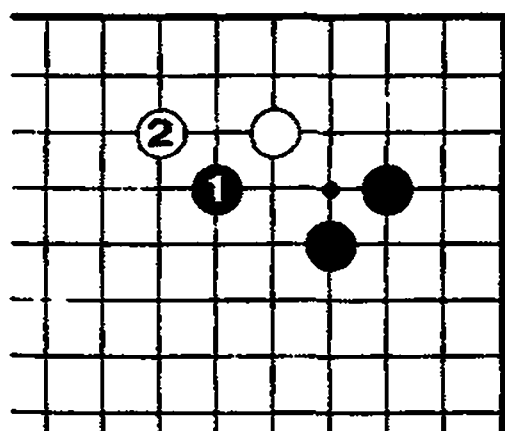
Д.27. Белые рассматривают три камня в верхнем правом углу как кикаси, которые выполнили свою работу и уже не стоят большого внимания. Белые должны понимать, играя в чужой зоне, что им придётся бороться в неблагоприятных условиях. Предлагая чёрным забрать несколько камней, белые усиливаются на правой стороне и приглядываются к камню Δ .

Д.28. Посмотрите, что случится с белыми, если они соединятся 1. После ч.4 их камни становятся тяжёлыми, неуклюжими и попадают под жестокую атаку. Ходы на Д.27 – высококлассные и слабые игроки не должны их копировать бездумно, но если вы поймёте смысл этих ходов, вы пересечёте определённый рубеж в понимании Го и ваша сила вырастет.

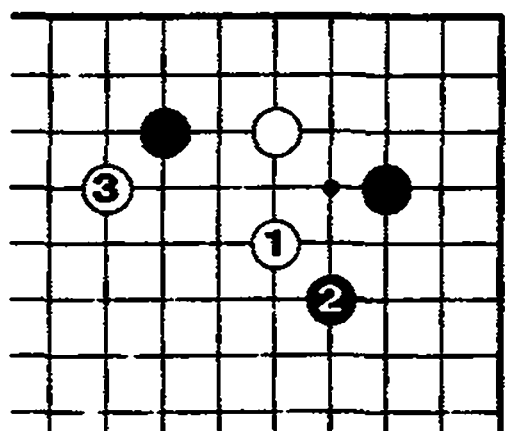
Профессионалы долго готовят почву для борьбы в чужой зоне. Любители, врываясь в чужую зону, чувствуют себя счастливыми, не заботясь при этом как будут чувствовать себя камни.

Следующие диаграммы демонстрируют несколько стандартных дзёсэки, которые нужно рассматривать как борьбу для развития.

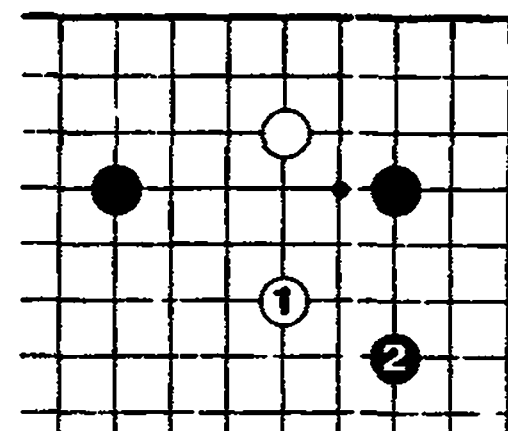
Ч.1 и б.2 на Д.29; б.1 - ч.2 - б.3 на Д.30; б.1 и ч.2 на Д.31; вариант на Д.32 – если это не борьба для развитие, опережения, то я не знаю как это назвать...



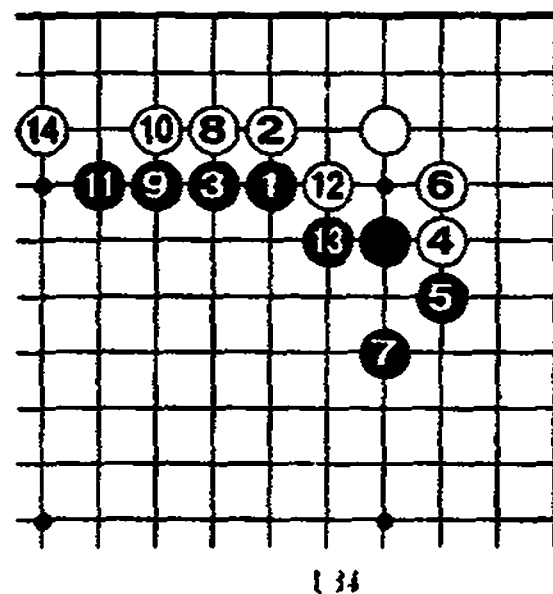
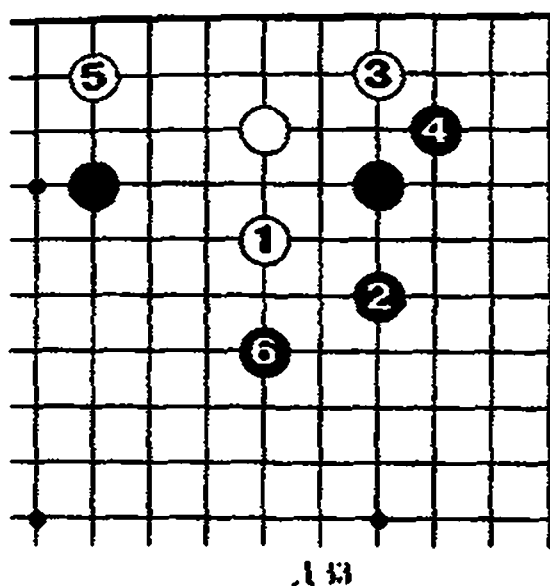
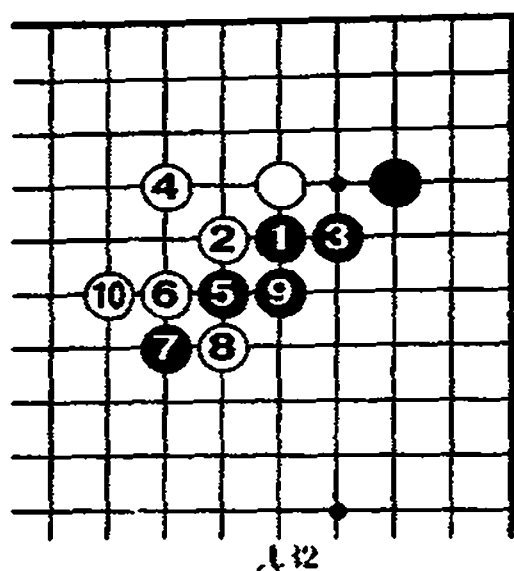
Д.29



Д.30



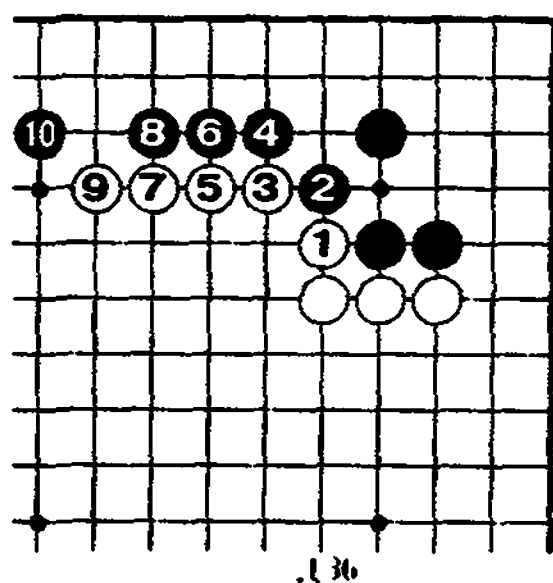
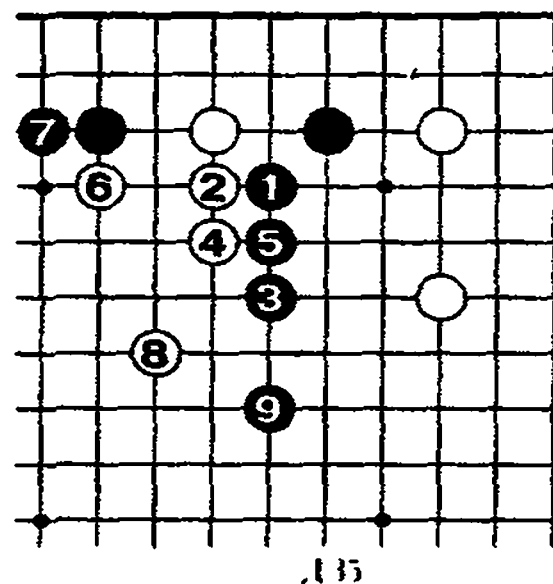
Д.31



Д.33. Камни находятся на некотором расстоянии друг от друга, но идея развития сохраняется.

Д.34 и Д.35. Белые получают конкретную территорию, чёрные – влияние, но и это борьба на опережение в территории и влиянии...

Д.36. Этот вариант может быть началом тьюбан. 1...9 – борьба за развитие в центре.



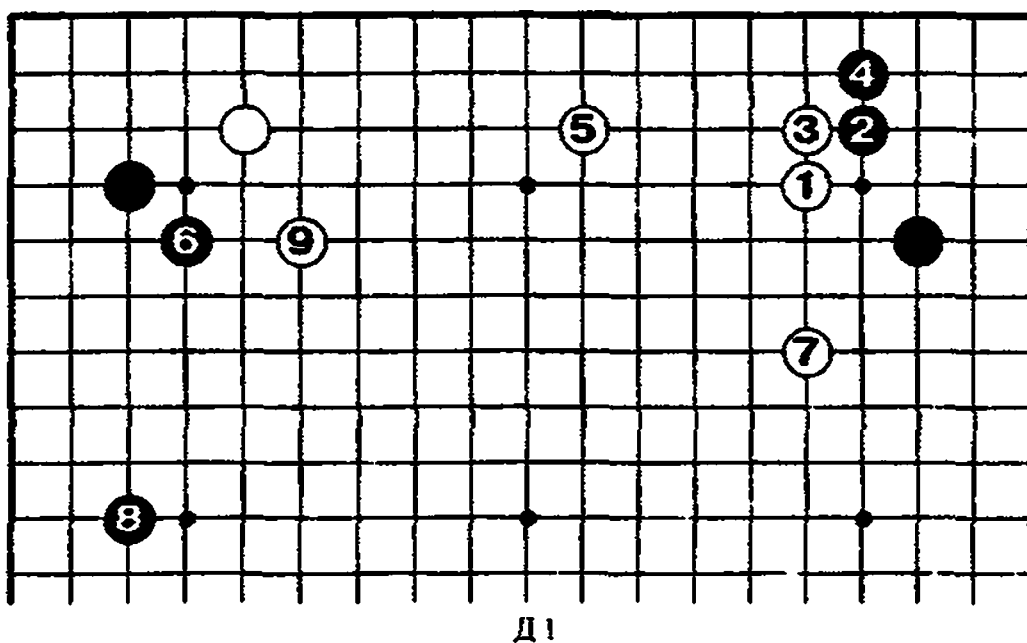
ТЕРРИТОРИЯ и ВЛИЯНИЕ

Однажды, просматривая газету, я увидел статью на три колонки с названием: «Tsuke-Aji ni Kihon no Katachi; Jikoryu o Yamenasai»*.

Я начал читать, думая, что статья о Го, но статья была об ароматизирующих, вкусовых добавках для супов из фасолевой (бобовой) пасты. Моё внимание рассеялось, тем не менее, я продолжал читать.

Суть статьи сводилось к процентному соотношению фасолевой пасты и соли. Я часто готовил фасолевый суп, когда был холостым, но далеко от рекомендуемого рецепта. Не удивительно, что никогда не получалось хорошо. Ещё раз я был поражён значением основ во всех областях.

* Буквально: «Фундаментальные формы для вкуса; соблюдайте рецепты». Цукэ, адзи, и катачи – также термины Го.



Территория и сферы влияния: неспособность различать их между собой – одна из слабостей любителей Го.

Д.1. Вариант 1...9 может возникнуть в начале партии. Кажется, очень трудно правильно оценивать эту, или подобную, позиции.

Кто-то скажет: «Белые, возможно, получают 40 или 50 очков на верхней стороне». Если этот человек играет чёрными, то уже на ранней стадии игры он чувствует себя разгромленным. Не удивительно, что, в конечном счёте, он проигрывает.

Правильным будет такой подход: верхняя часть доски - это сфера влияния белых и не более того. Она не может быть названа территорией.

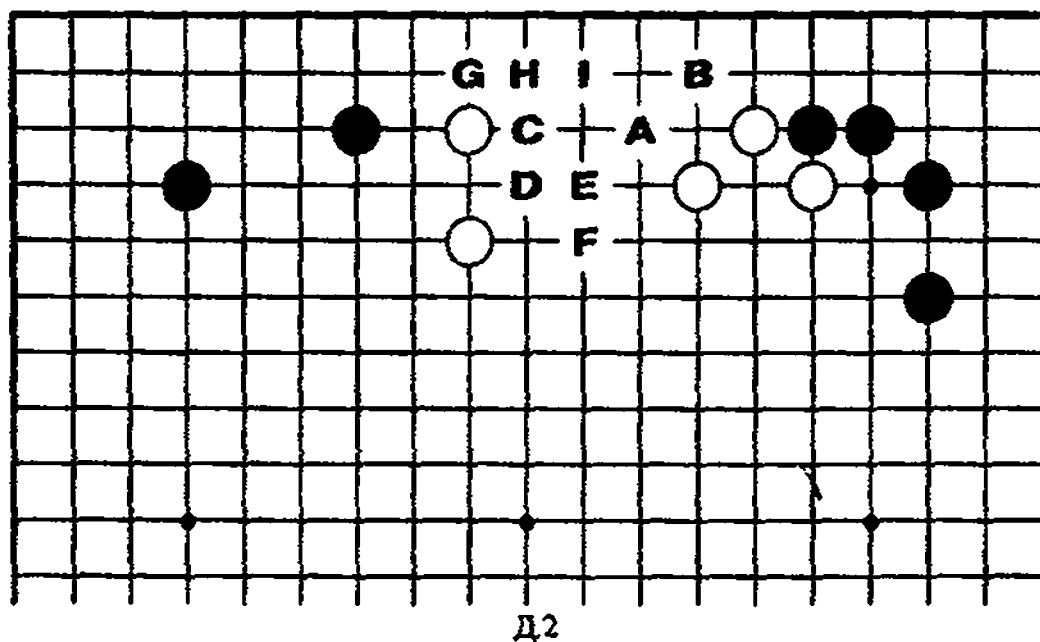
Что можно сказать о позиции чёрных? Они могут рассчитывать на десять (или около того) очков территории в верхнем правом углу, но левая сторона является сферой влияния чёрных и не может считаться их территорией. Необходимо учиться оценивать ситуацию беспристрастно.

Д.2. У чёрных полтора десятка очков в правом верхнем углу и сфера влияния в левом углу. У белых сфера влияния наверху.

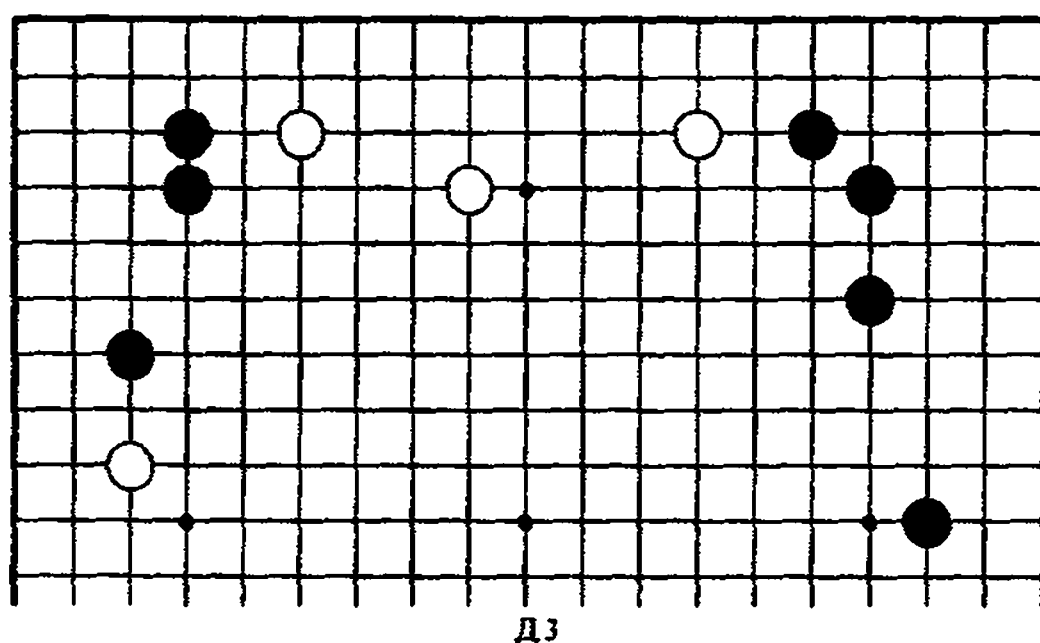
– Что!? Даже это не территория?!

– Именно так!

Чёрные всё ещё могут вторгнуться в «А» - б.«В» - ч.«С» и после «I» возникает ко-борьба).



Д.3. Каково ваше мнение о данной позиции? Мне кажется, я слышу бормотание: «10-20 очков у белых на верхней стороне, 20-30 очков у чёрных на правой стороне и около 15 очков у них же на левой стороне». Кажется, я ещё слышу, как вы добавляете, что, возможно, вы и не мастер Го, но зато знаете как считать. Удивительно, как много людей не осознают, что подсчитать территорию, когда камни так редко разбросаны по доске, принципиально невозможно!

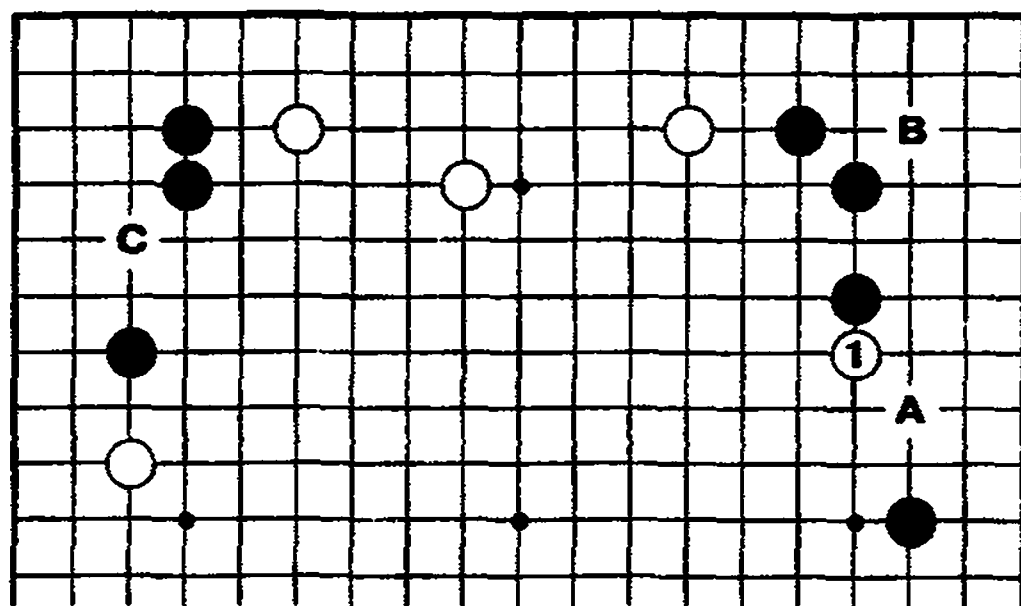


1 дан в игре на семи камнях форе однажды удивил меня, начав подсчёт территории, сопровождая его кивками головы, до того, как были сделаны первые 20 ходов. Даже «Кивающий головой», как иногда называют игрока 9 дана Кано, не начинает своего кивания в начале партии. Он приступает к нему лишь в конце игры и часто для того, чтобы вызвать раздражение у соперника.

Правильная оценка позиции на Д.3 состоит в том, что и чёрные, и белые имеют только сферы влияния, которые не должны рассматриваться в качестве территории.

В игре на форе белые всегда желают получить большее количество очков территории, чем то, на которое они могут обоснованно рассчитывать, в то время как чёрные никогда не знают, что именно предпримет их соперник, который на пять – шесть камней сильнее.

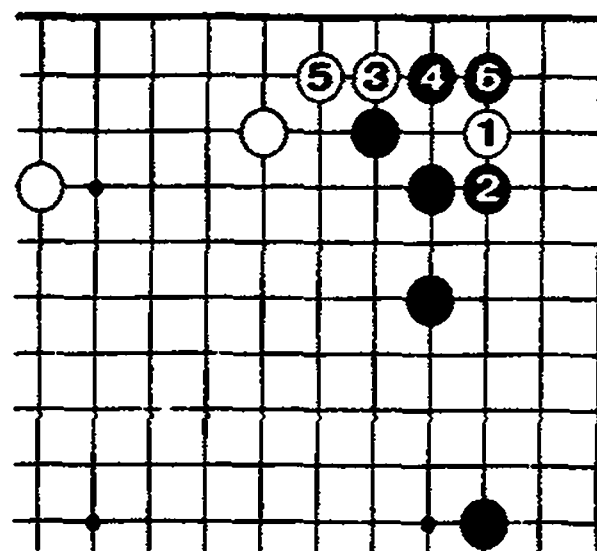
Д.4. Территория чёрных быстро разваливается после б.1 или какого-либо другого стандартного хода. В нужное время и при соответствующих условиях белые могут с легкостью сыграть в «А» или «В» и потом убежать. В верхнем левом углу они могут свести территорию чёрных практически к нулю ходом «С» и т.д. И не стоит смеяться над предположением, что в верхнем левом углу будет территория белых.



Д4

Правая сторона не является территорией чёрных. Верхний левый угол может и не стать территорией белых – это всё-таки не очень реальное предположение, но необходимо помнить, что окружить и обезопасить свою территорию – серьёзная работа. Если чёрные смогут завершить «огораживание» своей территории ходом «А» до того, как белые сыграют 1, то у них тогда будет территория. Но и тогда белые могут вторгнуться в неё, учитывая что, если их «убьют», то они ничего не теряют. Если же они выживут, то получают неожиданно дополнительную выгоду. Как вы к этому отнесётесь, если будете играть чёрными?

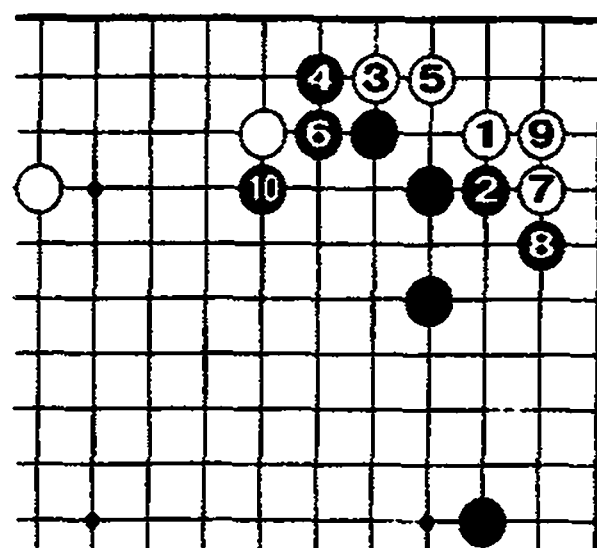
Д.5. Для тех, кто полагает, что ход б.1 опрометчив, скажу, что у чёрных обычно нет хода лучше, чем ход 2. Цукэ б.3 – тэсудзи. Чёрные защищаются 4, 6. Теперь они могут подсчитать свою территорию в верхнем правом углу? Конечно, но не будем смотреть на всё только с точки зрения чёрных. Нельзя игнорировать тот факт, что после ходов 3 и 5 позиция белых на верхней стороне доски стала значительно крепче.



Д5

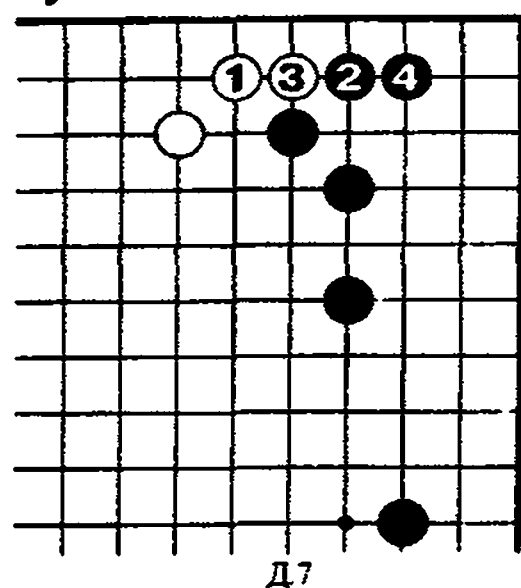
Д.6. А что, если чёрные блокируют белых ходом 4? Белые с легкостью выживают 5...9. Обратите внимание на ход ч.10. Многие не понимают как важен этот камень.

Теперь вопрос: как вы думаете, начиная с позиции на Д.3, какое развитие лучше для чёрных на Д.5 или на Д.6?

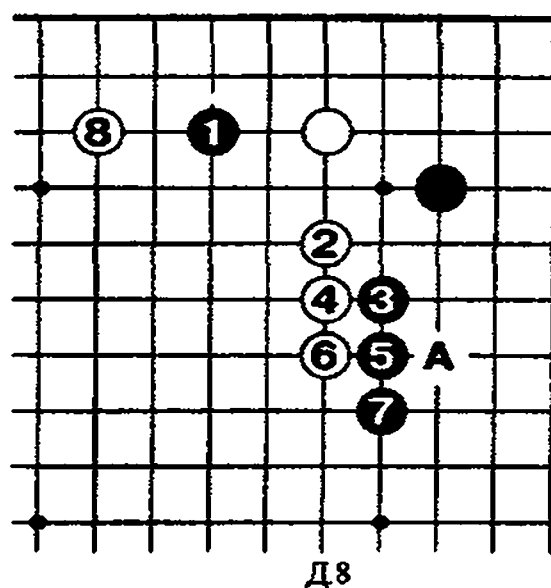


Д6

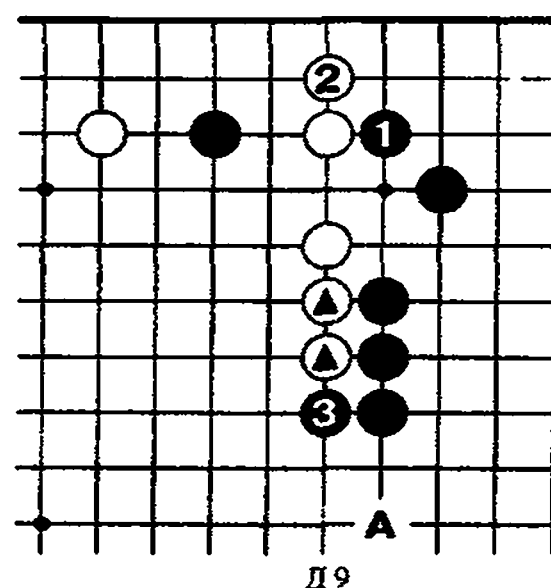
Ответ: Д.6 лучше. Не надо удивляться. Различие между силой белых (Д.5) и их слабостью (Д.6) на верхней стороне стоит больше, чем территория или её утрата в углу. Но помните, что, если бы позиция белых на верхней стороне была сильнее, то Д.5 была бы лучше для чёрных. Нет такого правила, на основании которого можно утверждать, что Д.6 всегда лучше.



Д7



Д8



Д9

Д.7. Чёрные предпочли бы не отвечать на б.1, но, если всё же ответить, то надо играть в 3. Вместо этого получается, что чёрные отступили назад ходом 2, а затем ещё отступили ходом 4. Как это унижительно! Но ведь это практически та же ситуация, что на Д.5. Такой способ рассмотрения ходов в ином порядке придаёт Го некоторую ироничность.

Д.8. Чёрные сыгнали иккенбасами 1. Белые прыгают 2, а чёрные играют 3. Если вы считаете, что ход 3 превосходный, практически единственный – вы мыслите правильно. Иногда в этой форме вместо 3 играют в «А», но, с точки зрения борьбы на опережение, ч.3 лучше.

Выгоды от хасами б.8 не покрывают потерь от ходов 4 и 6. Получив так много, чёрные будут счастливы отдать белым камень 1.

Д.9. Чёрные сыграют 1, 3. Профи избегают делать ходы подобные ▲, за исключением тех случаев, когда их камни могут быть захвачены или когда у них есть камень возле «А», который остановит развитие чёрных.

Я говорил раньше, что надёжная территория редко появляется в начале партии, но есть и исключения. Данный случай, когда чёрные шаг за шагом двигаются по четвёртой линии, одно из таких исключений. Главная причина того, что ходы ▲ неверны, заключается в том, что они позволяют чёрным обеспечить себе надёжную территорию. Белые заставляют чёрных играть по четвёртой линии, а эту линию называют «линией победы»

На Д.8 белые должны были вместо хода 4 сыграть 7 или сразу 8.

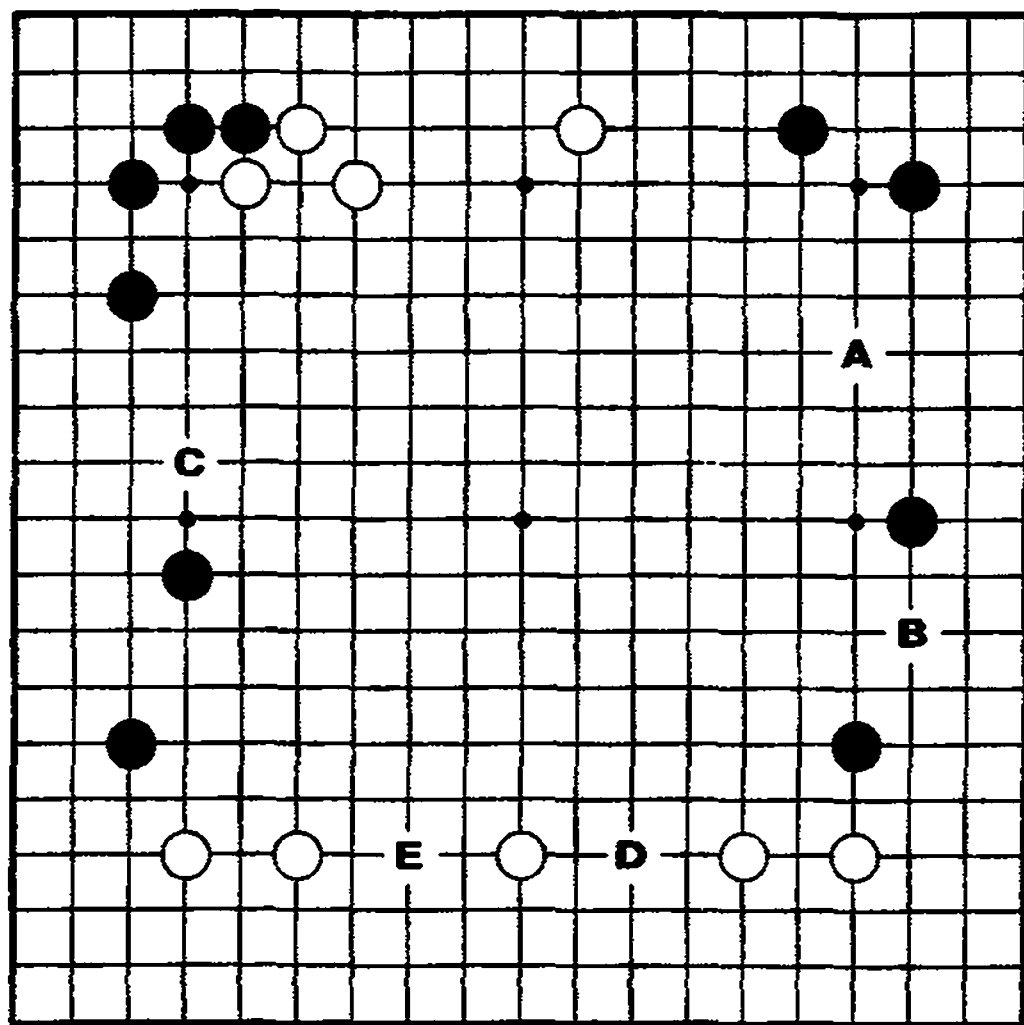
2 дан: «Вы были правы, когда сказали, что в игре с более сильным соперником территория белых выглядит большей, а территория чёрных меньшей или, по крайней мере, чёрные не уверены в её точных размерах.

Например, на Д.10 приведено хорошее начало партии для обеих сторон, но белые будут вторгаться в позицию чёрных в «А», «В», «С» и т.д. Чёрные знают, что они могут осуществить вторжение на нижней стороне в «D» и «Е», но они также по опыту знают, что в этом случае у них будут проблемы, так как белые играют лучше.

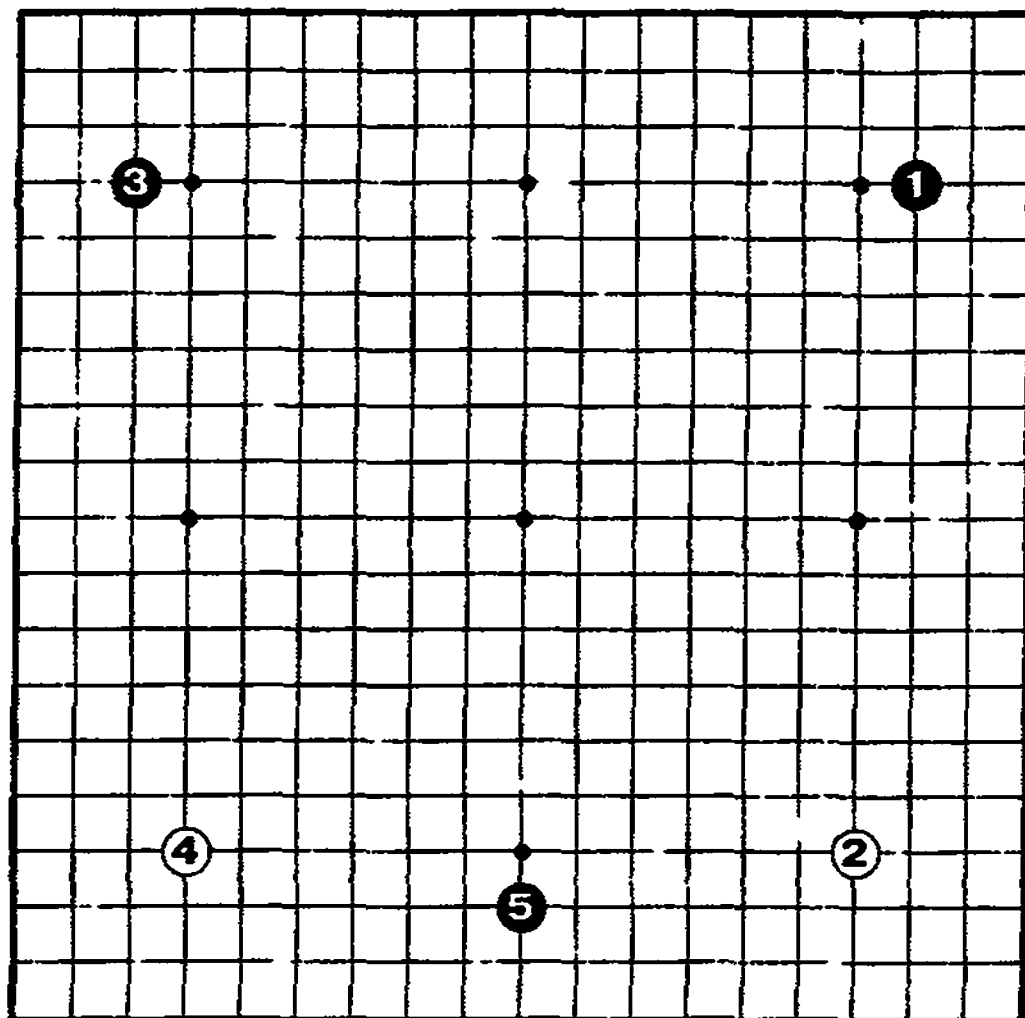
Учитывая разницу в силе игры, я бы хотел узнать, что же надо предпринять чёрным в отношении сферы влияния белых?»

На некоторых игроков большие мойо противников не производят никакого впечатления, но многие думают именно так, как 2 дан. Если вам не нравятся большие мойо у соперника, то забудьте об обычной для начала партии стратегии: симари, какари, хираки. Не обращайте внимания на то, что говорят другие.

Лучшее фусэки то, которое вам легче всего разыграть. Если вам трудно играть прогив санрэнсэй белых, то быстро делайте ход 5 на Д.11 и устраните проблему до того, как она возникнет. Используйте ваше воображение. Если игра не будет вам нравиться с самого начала, то лучше вообще не играть.



Д 10



Д 11

Более того, если белые вторгаются в сферу влияния чёрных ходами «А», «В» или «С» на Д.10, то их камни представляют собой легко уязвимую для атаки цель. Чёрные должны радоваться. Только в том случае, если они рассматривали эти участки доски в качестве своей территории, их планы оказываются расстроенными, вспыхивает гнев, спокойствие уходит и впереди их ждёт сокрушительное поражение. Если вы так сильно переживаете за свои сферы влияния, то выбирайте такое фусэки, в котором у вас вообще не будет сфер влияния.

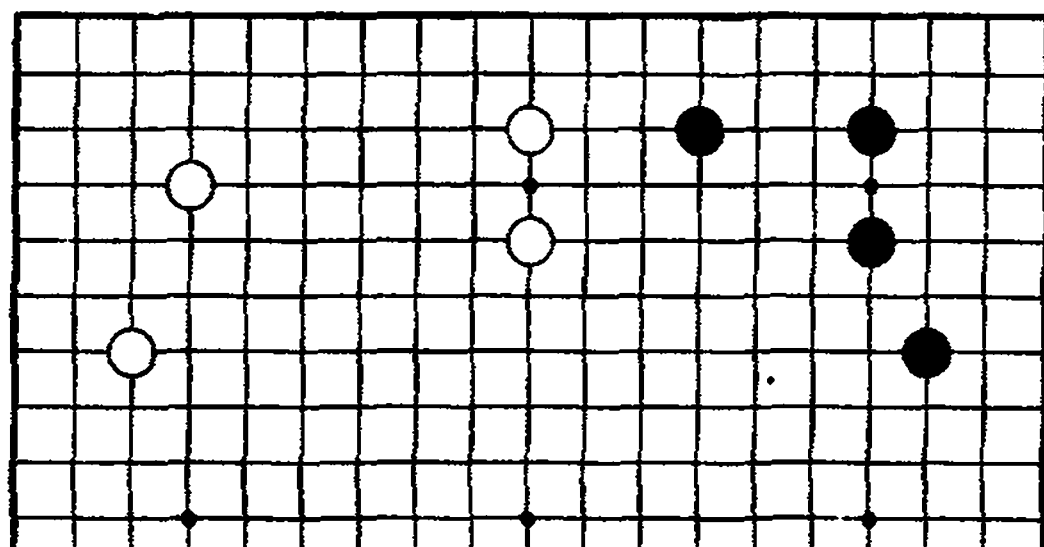
То должно приносить удовольствие, поэтому ищите такое начало партии, которое подходит вашему стилю игры, и получайте от этого удовольствие.

Влияние или территория – что важнее в отношении сфер влияния в начале партии?

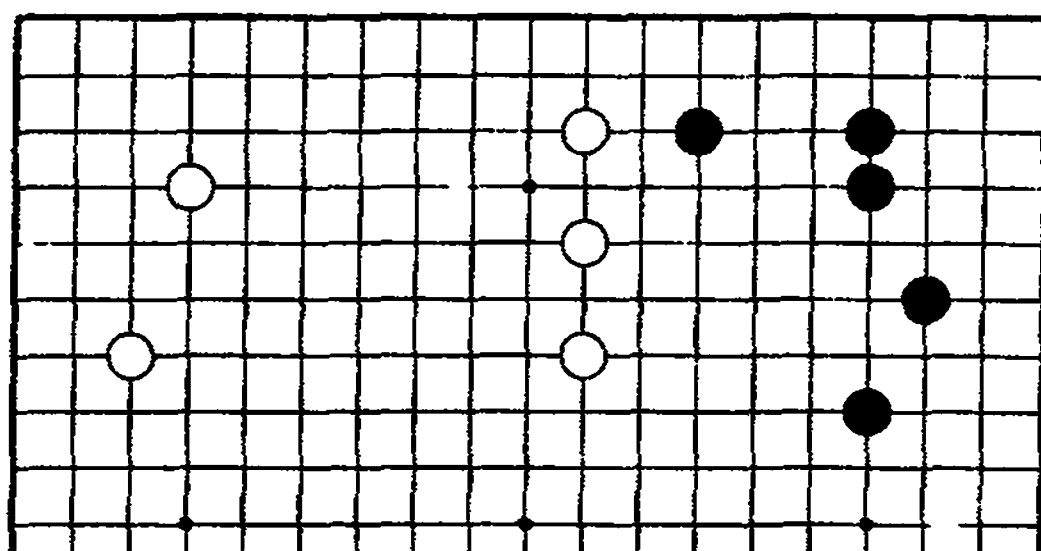
Не буду тратить много слов, посмотрите на Д.12 и Д.13. Если чёрные будут играть так надёжно, крепко, прочно, как на этих диаграммах, то те области, в которых они закрепились, можно рассматривать в качестве территории.

У белых есть сферы влияния, которые нельзя рассматривать как территорию, но даже начинающий согласится, что белые хорошо разыграли фусэки, а чёрные – плохо.

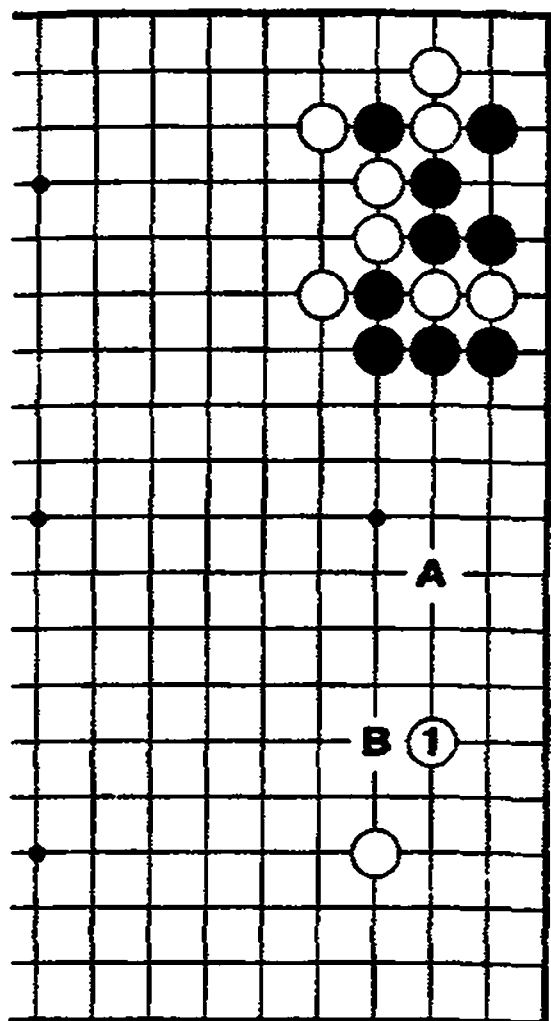
Но я, конечно, не утверждаю, что создавать большие сферы влияния – это всегда хорошо.



Д 12



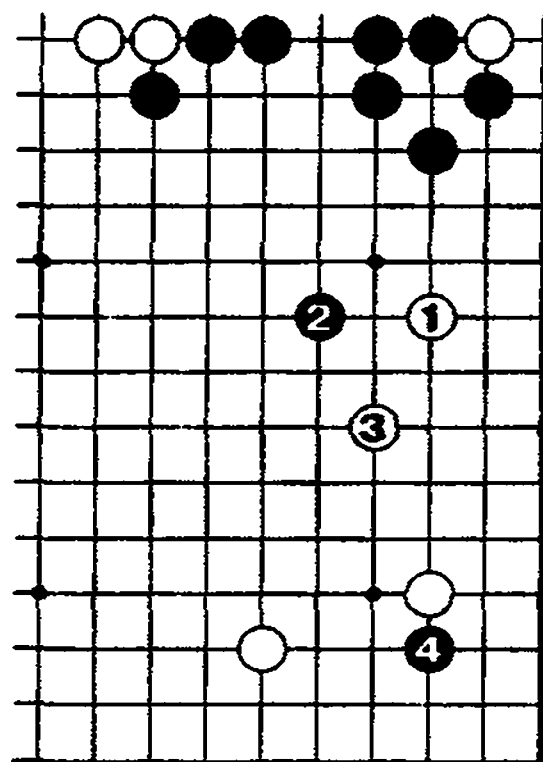
Д 13



Д.14. Учитывая сильную форму чёрных, ход б.1 – правильный.

Если они попытаются образовать большую зону, скажем, ходом в «А», то спровоцируют ути-ками ч.«В», что поставит перед ними много проблем. Ход б.«А» противоречил бы золотому правилу: *«Не приближаться к сильной группе противника»*. А для тех, кто думает, что после хода б.1 для чёрных хорошо сыграть в «А» или ещё на одну линию дальше и увеличить свою территорию на правой стороне, я приведу ещё одно золотое правило: *«Не используй сильную группу для огораживания территории»*.

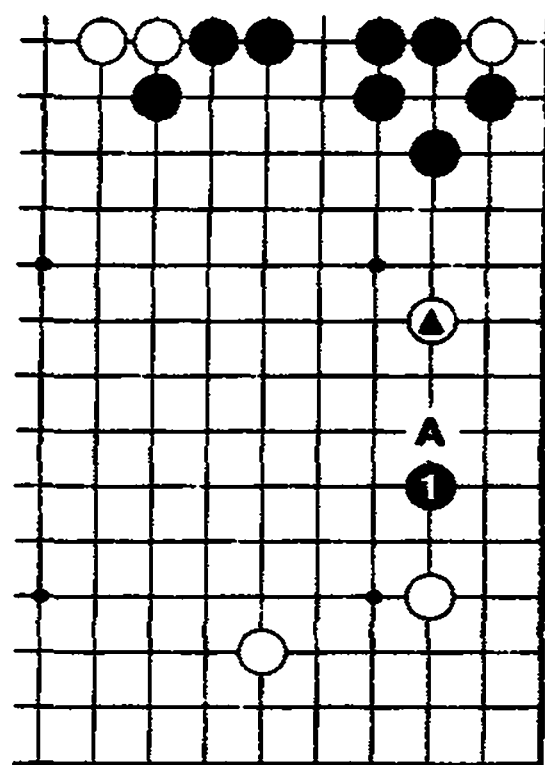
Д.15. Фрагмент игры любителей 3 дана. На хираки б.1, чёрные сыграли боси 2, и на кэйму 3 -



ёсу-миру 4. Игравший чёрными, спросил меня: «Что вы думаете об этих ходах, Кагэяма? Мне кажется, что я сыграл как профессионал, не так ли?» Я думал, что он шутит, но, взглянув на него, понял, что он говорит серьёзно.

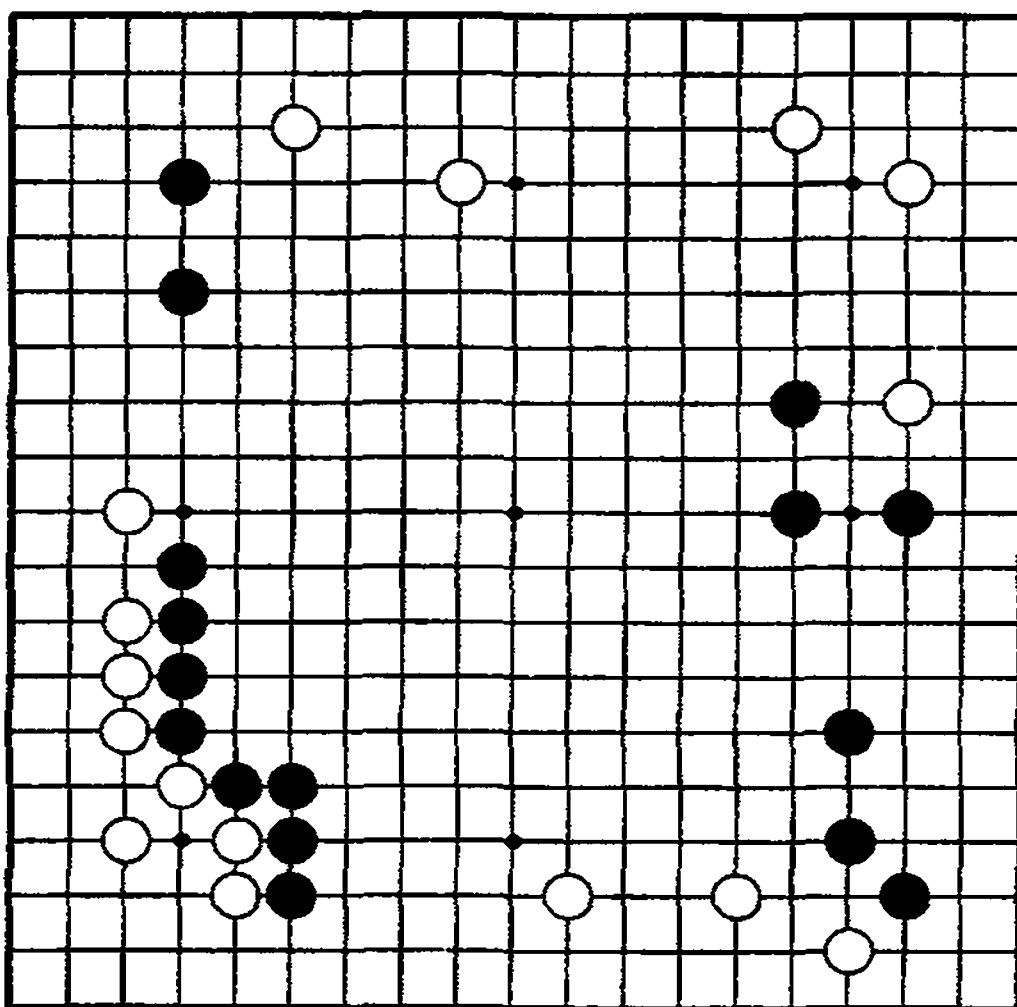
Как и многие любители, он полагал, что боси и ути-коми в сан-сан – профессиональные ходы, но это имитация ходов профессионалов, за которой не стоит понимание их смысла. У профи надо учиться пониманию, почему именно делается тот или иной ход, а не просто заучивать их ходы.

Д.16. Начнём с того, что камень **▲** поставлен слишком близко к силе чёрных. Надо было играть б.«А». Т.к. белые сыграли далеко, чёрные должны наказать их: 1. Принцип здесь тот же, что в случае ходов б.«А» и ч.«В» на Д.14. «Вы имее-те 3 дан и всё ещё не понимаете этого?» – резко спросил я этих игроков. Если бы был ход чёрных, то они сами должны были сыграть 1 в этой пози-ции.



Д.17. Это окончание фусэки

Чёрные уделили основное внимание наращиванию внешнего влияния, а белые сосредоточились на получении реальной территории, но у них имеются некоторые слабости. Если вести речь о балансе территории, то у белых перспективы на получение значительных территорий в нескольких местах, в то время как у чёрных только одна перспективная территория примерно в двадцать очков справа внизу. Возможно, многие сделают вывод, что чёрные плохо разыграли фусэки. Любители, которые плохо используют влияние, име-



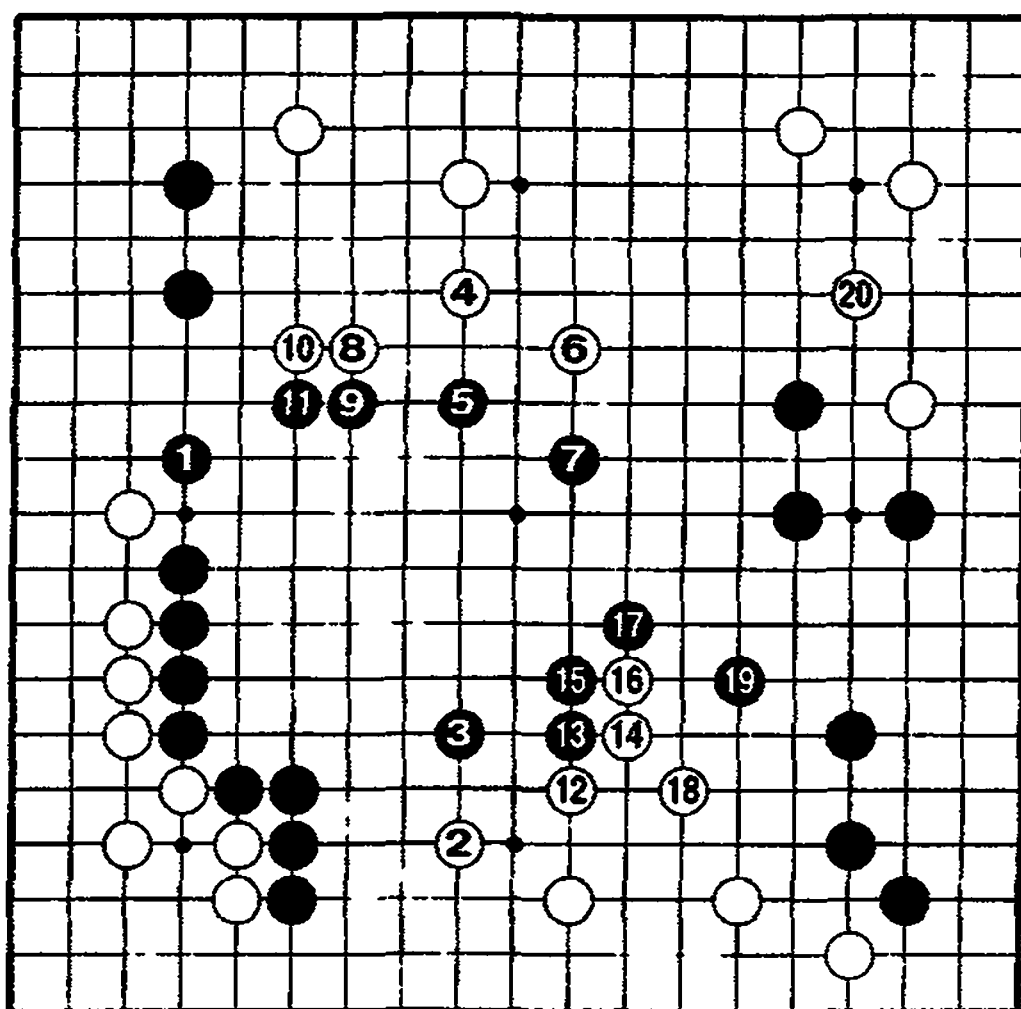
Д 17

ют проблемы в фусэки такого типа потому, что отстают по территории.

Вот примеры, в которых чёрные имеют значительное влияние. Какой стратегии им надо придерживаться в середине игры?

Д.18. (Плохая стратегия).

Большинство любителей будут использовать своё влияние для построения территории в центре. Допустим, было сыграно 6... 20, и попытаемся оценить результат. Чёрные сделали всё практически так, как хотели, но, тем не менее, имеют меньше территории. У белых определённое лидерство на доске, даже не учитывая коми.

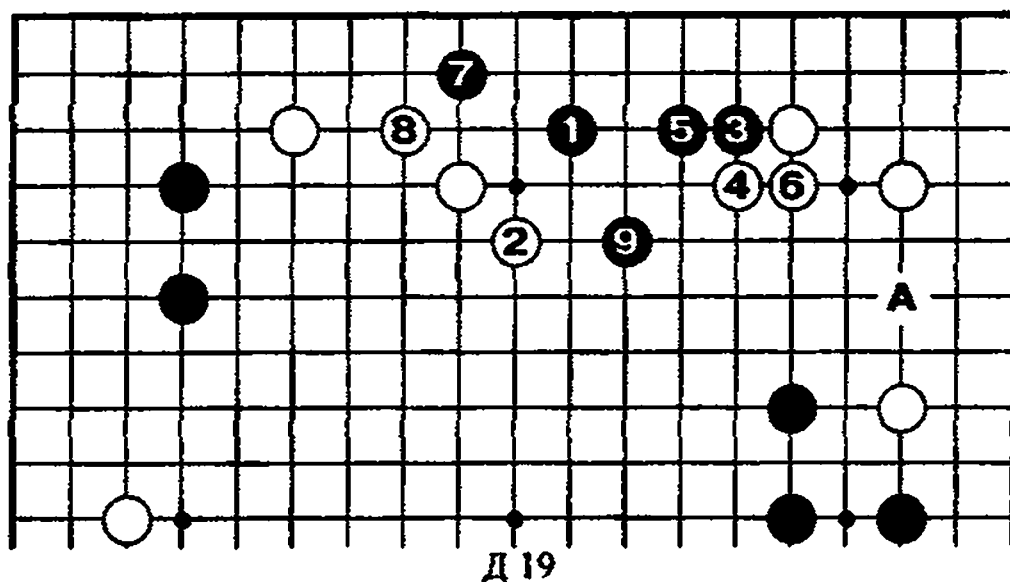


Д 18

Д.19. (Хорошая стратегия)

Чёрные должны искать в позиции белых уязвимые места. Их нет ни справа внизу, ни в левом нижнем углу. Остаётся только верхняя сторона. У чёрных есть такой хороший ход как 1, и сделать его совершенно необходимо. Белые защищаются 2, но чёрные быстро стабилизируют свою группу 3...9. Решив эту задачу, чёрные могут затем атаковать белые камни вверху слева. Теперь соотношение территорий более равное, а полностью выправить положение поможет внешнее влияние чёрных.

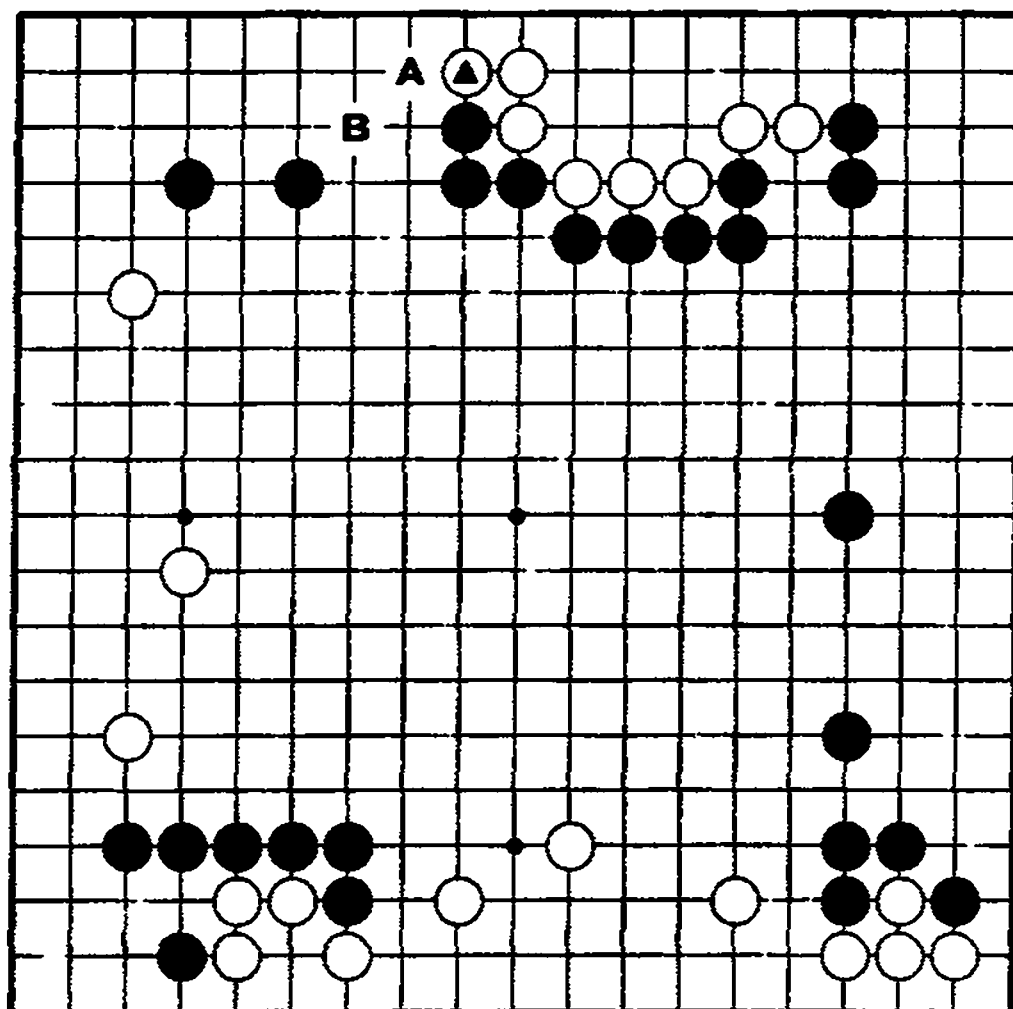
Нельзя ожидать непосредственного превращения влияния в территорию. Правильная стратегия – оказывать с его помощью давление на противника. Ход ч.1 в «А» – другой вариант вторжения.



Д.20. (На четырёх камнях). Ход чёрных. Где играть?

Чёрные построили отличную стенку наверху, после цукэ-ноби дзёсэки в верхнем правом углу. Белые только что сыграли ▲, так как им не хочется уходить в глухую защиту, если чёрные сами сыграют в этот пункт. Теперь, в большинстве случаев, для чёрных наиболее естественно было бы сыграть «А» или «В», но, если они не освободятся от привычки к таким автоматическим ответам, то прогресс для них невозможен.

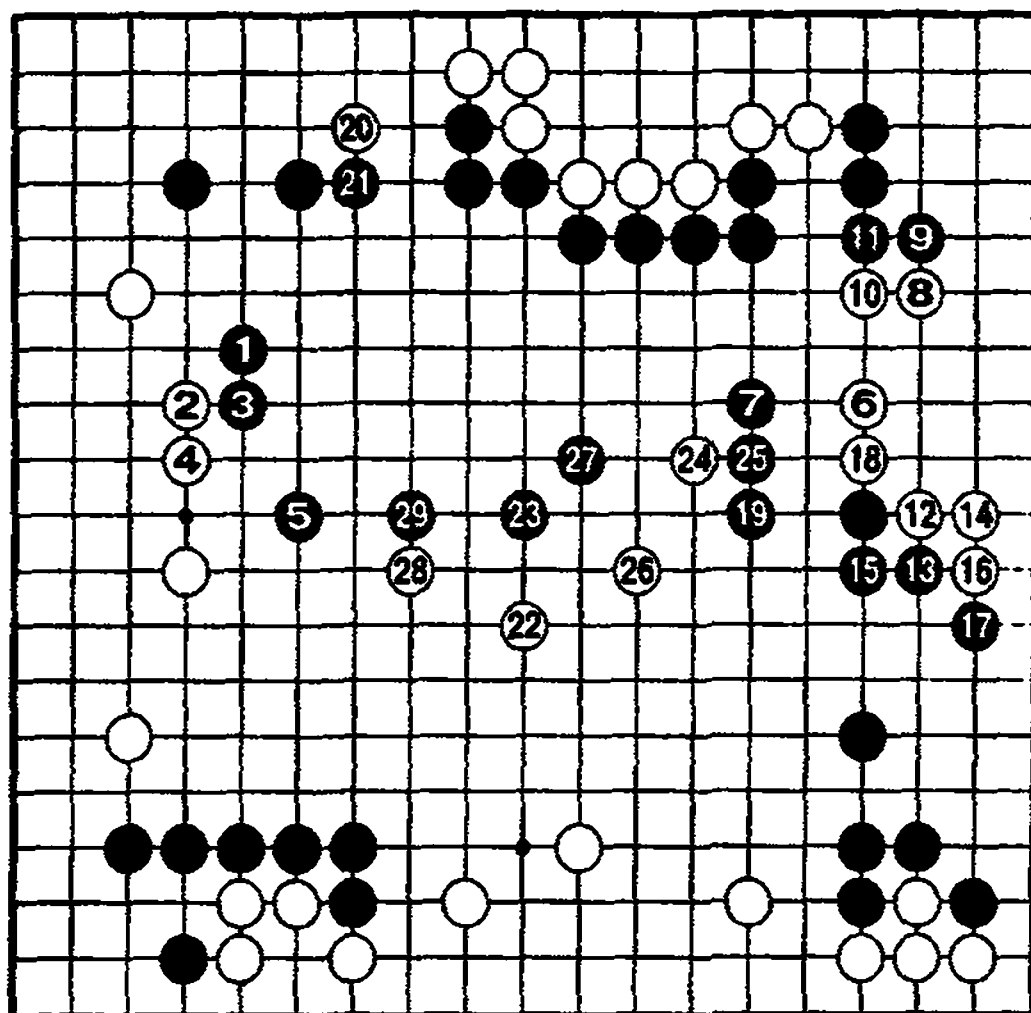
Если чёрные проигнорируют ▲, есть ли у белых здесь какое-нибудь сильное продолжение? Нельзя ли чёрным найти ход получше где-нибудь в другом месте? Это прекрасная возможность захватить инициативу и её нельзя упускать.



Д.21. (Плохая стратегия).

Ход ч.1 ужасен. Снова чёрные пытаются использовать влияние для построения территории. Ход борьбы после б.6 не может быть предсказан точно, но, т.к. целью чёрных было формирование территории в центре, они, наверное, будут довольны результатом к 19 ходу. Средняя часть игры идёт так, как они хотели.

После ч.29 у чёрных чуть больше 30 очков в центре и около 30 очков в других местах. Территория белых тоже около 60 очков, но, несмотря на осуществление своего плана, чёрные уже потеряли преимущество форы. Фактически они проиграли игру.



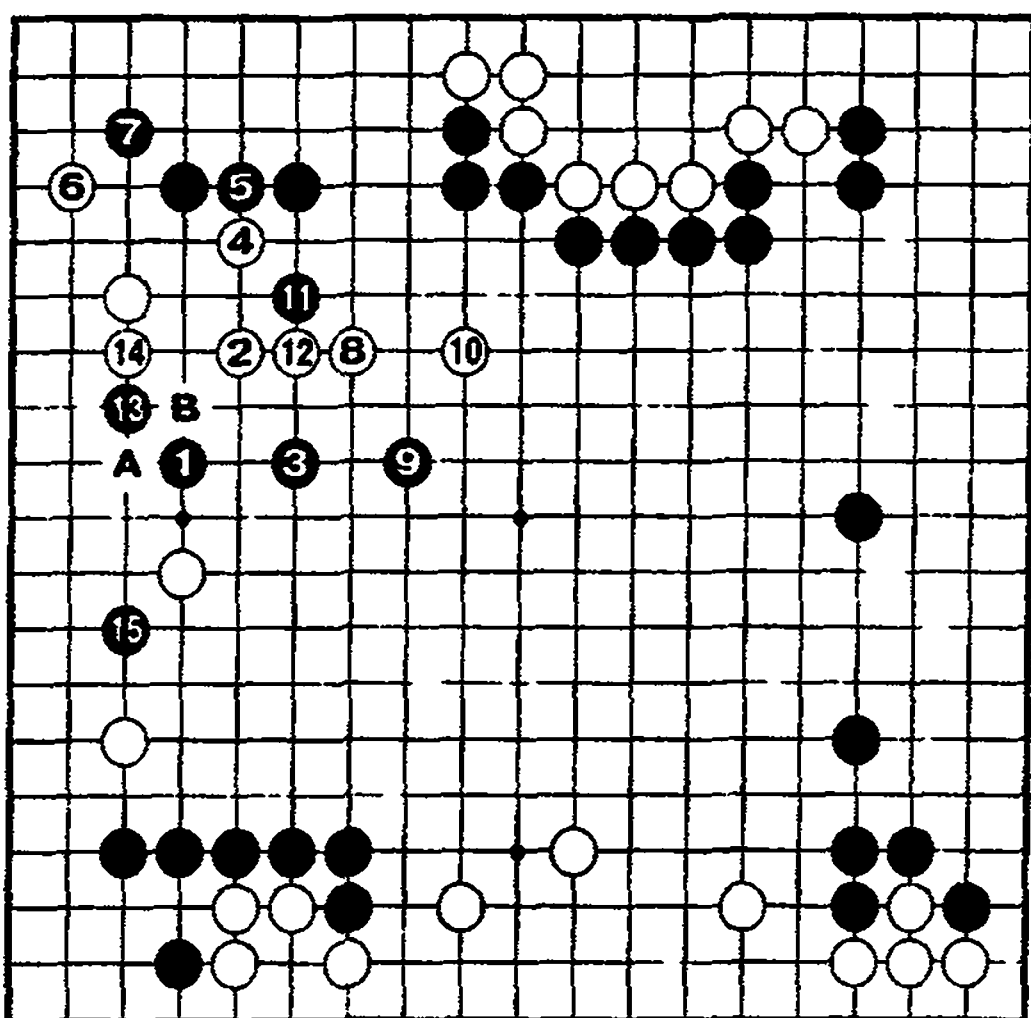
Д 21

Д.22. (Победная стратегия).

У белых слева – единственная слабость. Поэтому лучше нанести удар здесь: ч.1. Но не любое вторжение здесь годится. Если ч.1 в «А», б.1 – ч.«В» и белые разрежут 13 – тэсудзи для отражения атаки чёрных.

Если на ч.1 – б.2, чёрные атакуют 3...13, и при первой возможности (ходом 15, например) «взрывают бомбу» внутри белой группы в нижней части левой стороны. Белым не легко ответить на это. Теперь в полную силу проявляется внешнее влияние чёрных.

Положение белых настолько плохо, что я и сам бы хотел узнать, что им делать дальше. Так чёрные должны использовать свое влияние!

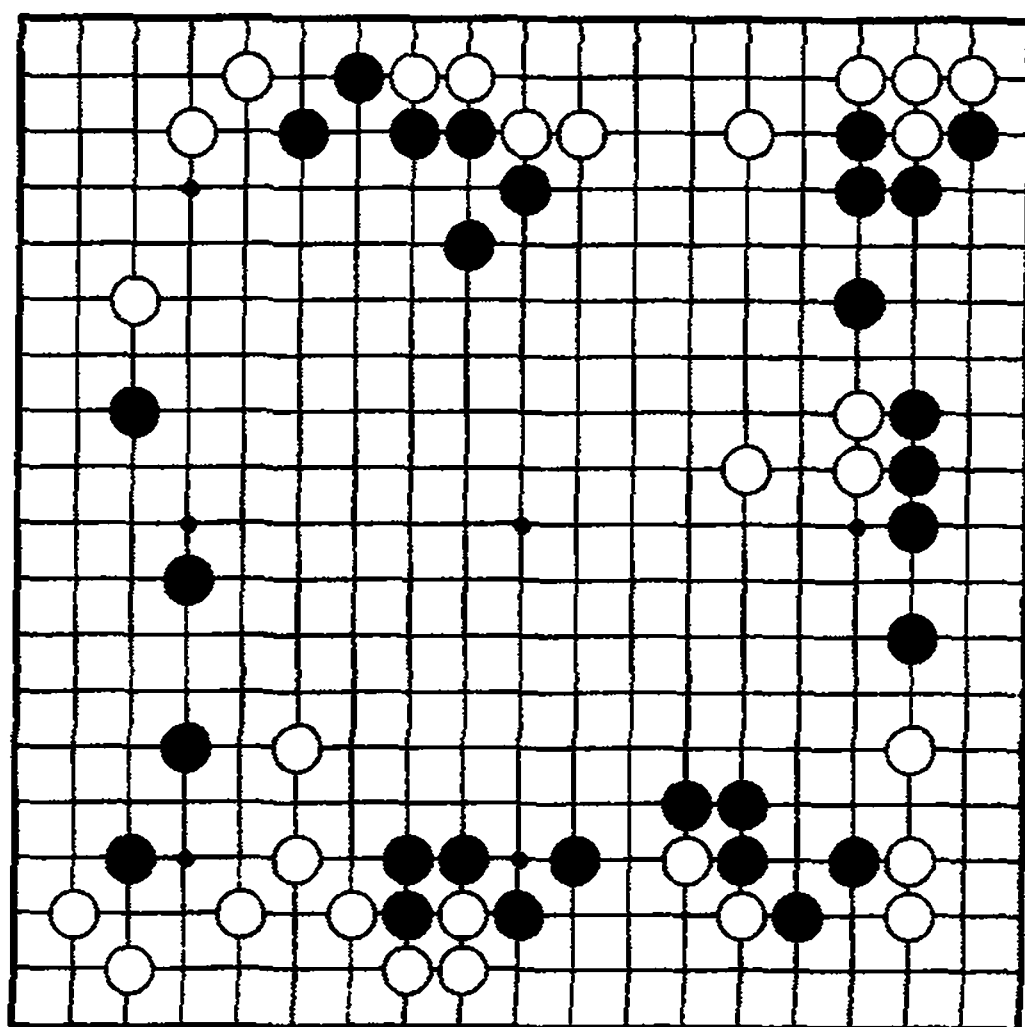


Д 22

Д.23. Ход чёрных. Где играть?

Белые, захватив четыре угла, имеют преимущество в территории. В старину говорили: «Потерял четыре угла – сдавайся». Но! Когда одна из сторон отдаёт все углы, она получает сильную позицию в центре. Единственная причина проигрыша в данном случае – незнание способа использования влияния.

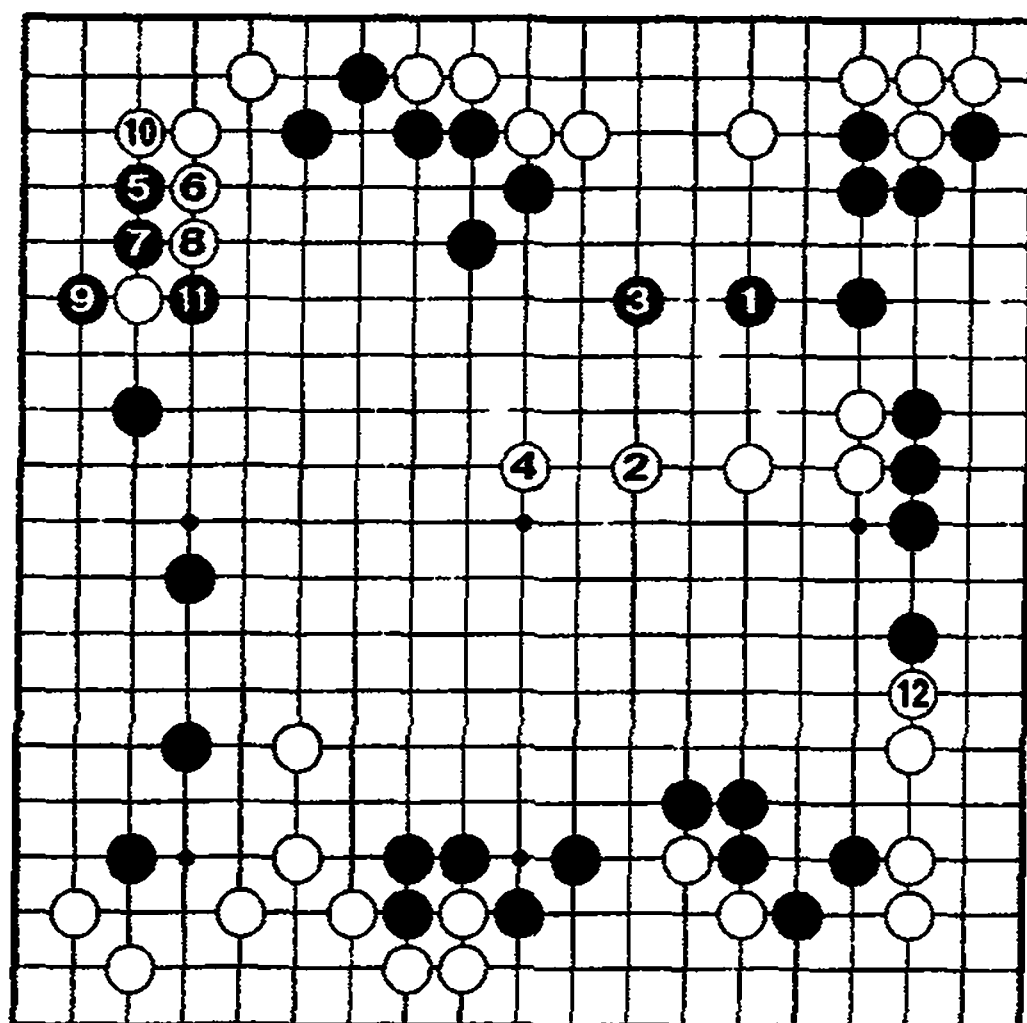
В данной позиции достаточно одного взгляда, чтобы понять – у чёрных преимущество. Но если они изберут неверную стратегию, белые быстро нейтрализуют их влияние и попытаются изменить исход партии. Что же должны делать чёрные? Атаковать слабые камни белых на правой стороне?



Д 23

Д.24. (Неблагоприятно).

Можно сыграть ч.1, 3, разрезая белых. Это очевидно, но неправильно. Если разрезание не даёт реального результата, оно бессмысленно. Белые выходят в центр 2, 4, а чёрные камни 1 и 3 занимают ничего не стоящие пункты. Чёрные потеряли надежду на атаку. 5...11 – чёрные получают выгоду в верхнем левом углу. Но после 6.12, победить белых будет нелегко.

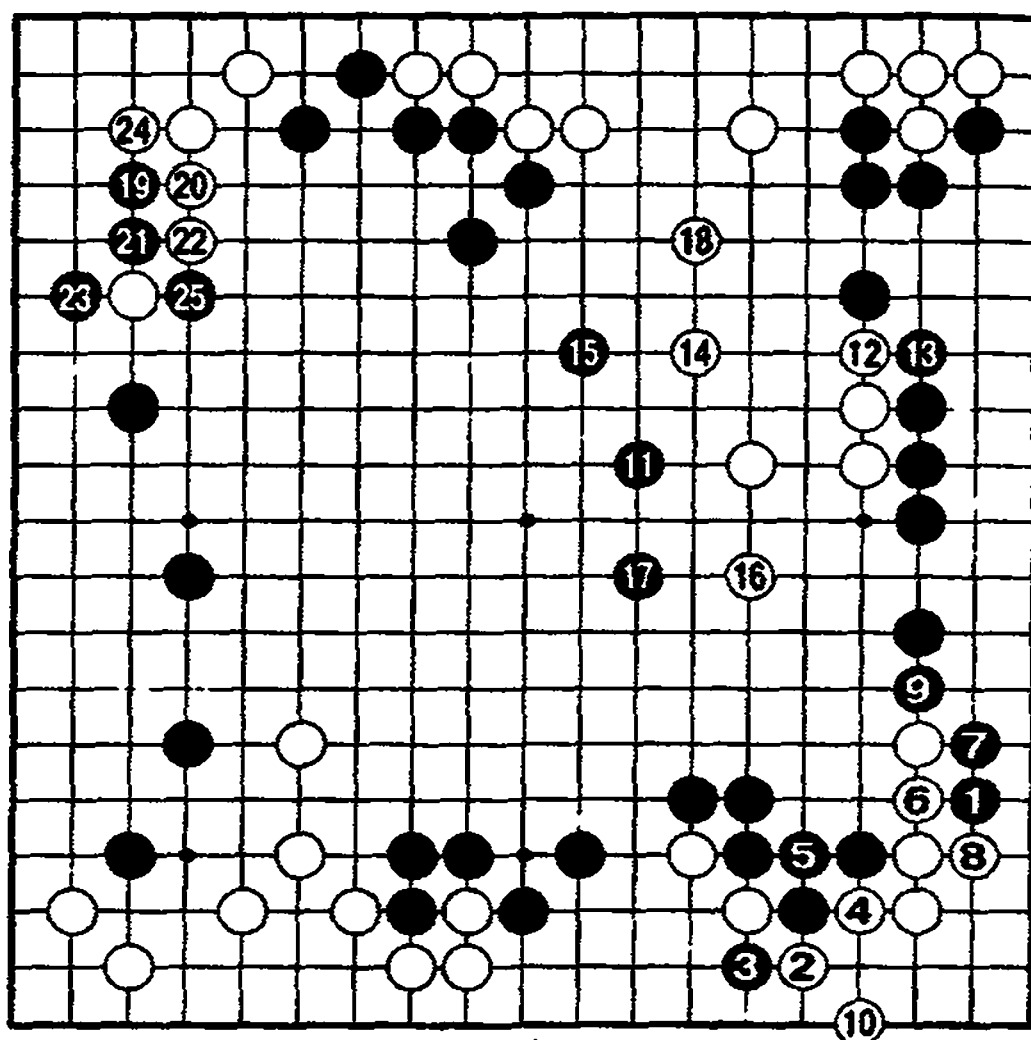


Д 24

Ходы ч.1, 3 – неправильные. Если же они кажутся вам естественными, то вам надо изменить свой подход на 180°.

Д.25. (Победная стратегия).

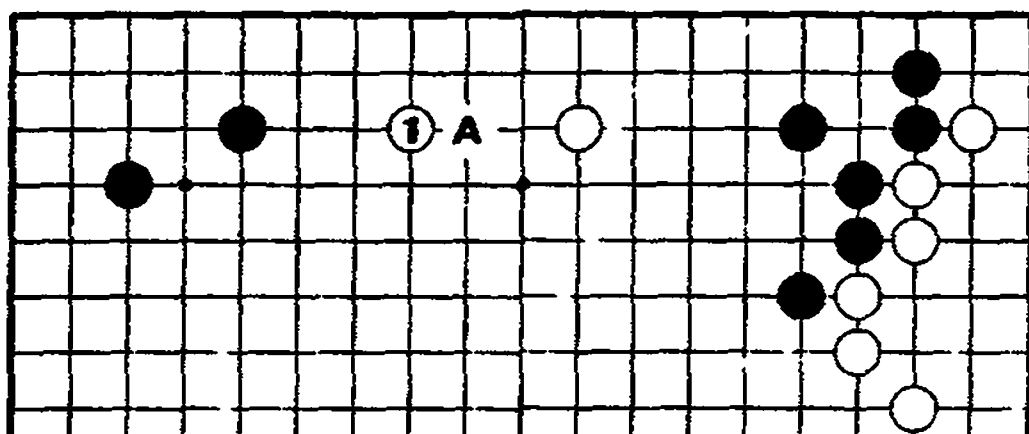
Прежде всего, нужно найти ход ч.1. Белые защищаются 2...10, но затем вы атакуете 11. Белые убегают 14 и 18, и не нужно пытаться отсечь их – они только убегают, не получая никакой выгоды. В то время как белые занимают нейтральные пункты, вы огораживаете центр: 11, 15 и 17 и, смотрите-ка, у вас появилась великолепная стена! А затем можно провести долгожданную атаку в верхнем левом углу. После ч.25 партия выиграна. У чёрных влияние и больше территории. Они не могли действовать лучше.



Д 25

Д.26. В подобной позиции белые не могут позволить чёрным сыграть в «А».

Белые должны развернуться 1. Это общеизвестно. Не существует игрока, который в данной ситуации не сделал бы хода 1.

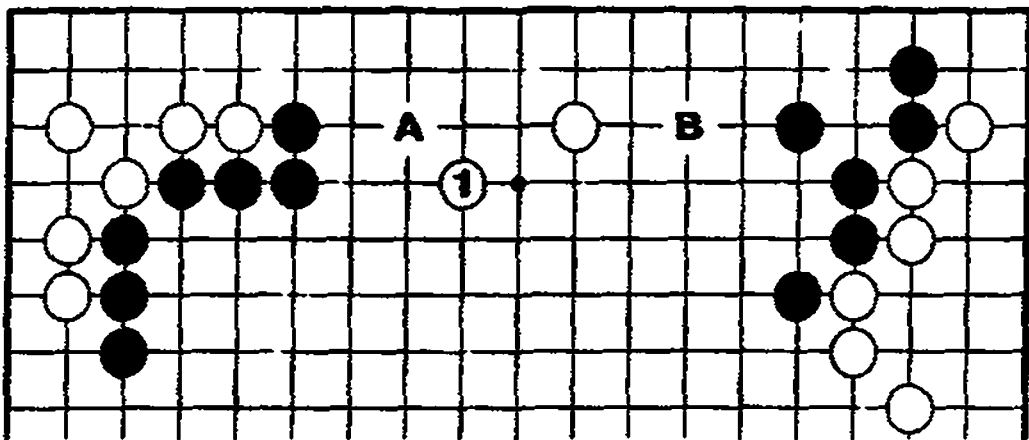


Д 26

Д.27 В данном случае сыграть «обычное» никкенбираки «А» то же самое, что биться головой о стальную стену чёрных.

Необходимо развивать в себе инстинкт, предохраняющий от подобных ходов.

Белые должны защищаться с помощью кэйма 1 или играть в другом направлении – «В». Сильная группа чёрных вверху слева угрожает белым камням, и в этой ситуации никкенбираки не является «автоматически» правильным.



Д 27

Лекции по телеканалу NHK

Канал NHK занимает промежутки в ежегодном розыгрыше кубка NHK лекциями по Го в полдень по воскресеньям. Эти лекции весьма популярны. Зрительский рейтинг достигал 1,5%, и после каждой передачи присылалось две-три тысячи решений задач на сикацу. Полагают, что рейтинг в один процент для NHK-TV соответствует 700000 семей; т.е. каждую лекцию смотрело более одного миллиона человек

В первые 15 минут рассматривались элементарные задачи в углу, и лектор, который вёл эту часть в апреле 1969 года (Кагэяма), заслужил положительные оценки за ясность и полезность того, что он говорил.

Директор телепрограммы имел свою теорию этой популярности: «Это связано с тем, что Кагэяма раньше сам был любителем. Он знает, каково играть против более сильных соперников, поэтому может всё объяснить с точки зрения любителя».

Эти строки появились в статье обо мне в телевизионном обзоре газеты. Теперь, когда моя успешная, если можно так сказать, работа в качестве лектора закончена, я бы хотел немного рассказать об этом.

Когда я узнал, что мне предстоит выступать по теме «Элементарный угол», я обрадовался. Уже в течение десяти лет в Нихон Ки-ин и в других местах я выходил на сцену с микрофоном в руке и выступал перед аудиторией, состоящей из начинающих игроков. Поэтому я полагал, что полностью владею материалом и не испытывал ни малейшего волнения из-за предстоящего выступления. Но когда подошло время выйти на сцену, всё изменилось. Под немигающим взглядом дюжины телекамер, которые передавали изображение на всю страну, я потерял контроль над собой. Мое сердце забилось, во рту пересохло, мой голос зазвучал неестественно в тишине студии и, что хуже всего, начался отсчет. «Одна минута до выхода в эфир... 30 секунд .. 10 секунд... старт!»

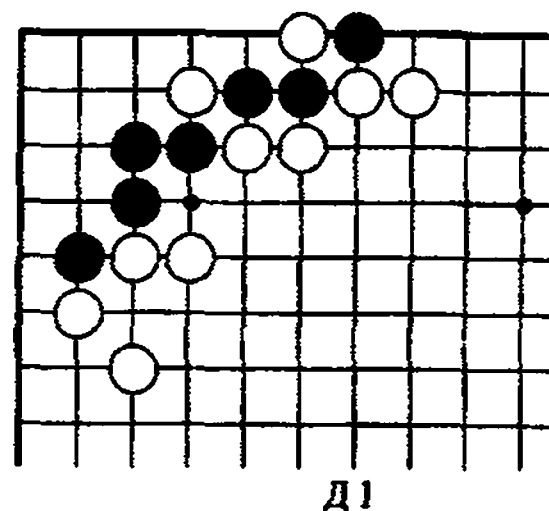
Может ли кто-нибудь сохранить спокойствие в такой момент!? У меня проявились все симптомы боязни сцены. Обычно меня не легко вывести из себя, отсчёт секунд на беёми не причинял мне хлопот, но этот отсчёт свёл меня с ума.

Эти короткие 15 минут я провел в таком состоянии, что потом не мог вспомнить ни единого слова из тех, которые сказал. Но как только я понемногу стал приходить в себя, мне снова стали подсказывать: «Осталось три минуты до окончания передачи... две минуты...», и мне снова пришлось решать проблему: как закончить лекцию вовремя, но не сделать это слишком поспешно. Не знаю, как у меня это получилось, но я старался изо всех сил. Следующие несколько лекций были таким же тяжёлым испытанием.

Но, как говорили сотрудники студии, по мере того, как я привыкал к условиям работы, отсчёт переставал доставлять мне беспокойство. Когда курс лекции стал популярным, я успокоился, и мне даже стали нравиться эти появления на телеэкране.

Что мне помогло быстрее освоиться, так это наблюдение за Окубо 9 дан, лектором для игроков среднего класса, который тоже испытывал определённые неудобства. Точное знания того, что ему приходилось испытать, позволило мне снять напряжение.

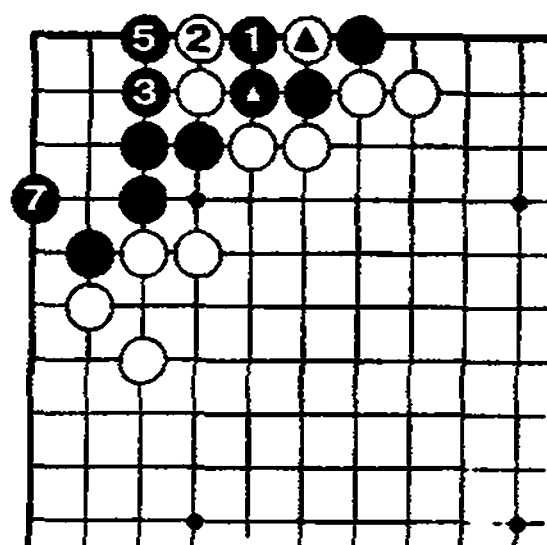
Окубо и я по очереди предлагали задачи на жизнь и смерть. Это было телешоу, и чем легче были задачи, тем больше поступало ответов. Я был очень разочарован, когда получил менее пятисот открыток с ответами на задачу, показанную на Д.1 (Чёрные начинают и выживают).



Д.1

Д.2. Белые захватывают три чёрных камня: 4 и соединяются 6. Если они не соединятся, чёрные сами сыграют в 6. И чёрные выживают: 7.

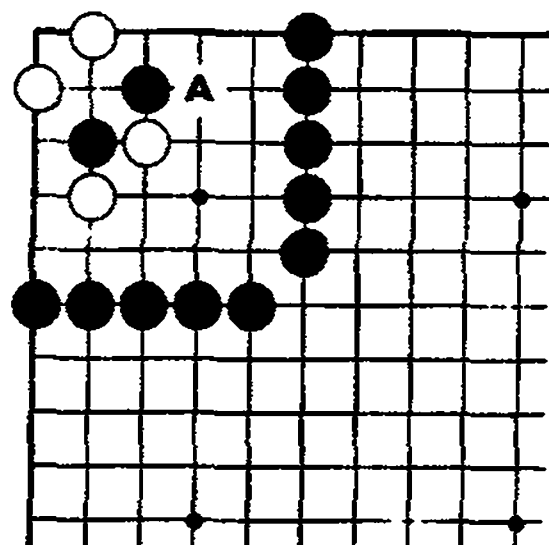
Я не рассматривал эту задачу как очень сложную, хотя она была и не совсем обычной из-за возможности игры на месте снятых камней (исино-сита), но, видимо, я недооценил её. Это стало очевидно, когда число ответов снова возросло до двух-трёх тысяч после того, как я перестал давать такие сложные задачи.



Д.2 (4-▲, 6-△)

Составитель задач должен обращать внимание не только на то, чтобы сделать их лёгкими для решения, но и на то, чтобы сделать их лёгкими для запоминания с одного взгляда. Простота была желательна.

Например, на Д.3 (ход белых, выжить), правильный ответ: б.«А». Но главной задачей было создание такой позиции, которую телезрители могли бы легко запомнить.



Д.3

Только две минуты телевизионного времени было отведено на решение задач на «жизнь и смерть». Несколько раз, рассматривая различные варианты, я ошибался, но даже если я находил ошибку немедленно, команда «Стоп!» об окончании лекции звучала раньше, чем я успевал её исправить.

Огорчительнее всего было то, что после этого приходили ворчливые письма от зрителей с острым зрением. Ответы на все эти письма заняли много времени, но я не хотел, чтобы меня обвиняли в уклонении от вопросов. Некоторые авторы писем забыли, что нашей темой были вопросы жизни и смерти, и хотели знать, почему какой-либо ответ не является правильным, хотя и даёт на одно очко больше территории. Несмотря на занятость, я дал всем ясные ответы, но никто не прислал мне ни слова благодарности в ответ. Можно ли обвинить меня в том, что иногда это вызывало у меня раздражение? Но такова цена известности и я не собираюсь жаловаться.

Определить, к какому уровню адресовать наши лекции, всегда было нелегко. Предполагалось, что это будет элементарный курс, но первый диктор, с которым я работал, играл в силу 3 кю, и программа дошла до этого уровня. Я опасался, что мы начнем терять аудиторию из-за чрезмерной сложности, но тем не менее уровень поднимался всё выше и выше.

В то время я был игроком в сёги 10 кю, и, пытаясь поставить себя на место моих зрителей, я смотрел лекции по основам сёги, которые читал Сэкинэ 8 дан.

Его рассказ о способе использования пешек был совершенно недоступен моему пониманию. Я часто встречал Сэкинэ в студии и однажды попросил его понизить уровень своих лекций, что он и сделал. Его лекция «Способы использования ладей» была уже понятна даже новичкам, вроде меня, и я стал получать удовольствие от этих лекций. «Иногда вы должны переместить вашу ладью как можно дальше, так как чем дальше она будет от фигур противника, тем большее их количество может попасть под её удар». Такое объяснение я мог понять.

Это оказало значительное влияние на мои лекции по Го. Я тоже начал давать аргументированные советы по основным вопросам, объясняя всё очень тщательно, повышая голос и помогая себе жестами и движением тела, подчеркивая и новторя важные места до тех пор, пока у меня не появлялась уверенность в том, что даже полный тупица понял бы меня. Каждый раз я говорил себе: «Неважно, если сильные игроки перестанут смотреть передачу; эта программа не для них», но как ни странно, оказалось, что даже сильные игроки весьма заинтересованы в моих элементарных советах. Куда бы я ни шёл, мне везде говорили о том, какие интересные у меня лекции.

Я обретал всё большую уверенность, и мы с Каваи очень хорошо сотрудничали, когда случилось несчастье. Каваи перевели на Сикоку и его место занял диктор Миками, который был новичком в Го и вряд ли знал, что такое «атари», не говоря уже о более сложных терминах. Он задавал

вопросы не попадал и, если мы репетировали заранее, быстро забывал всё, что должен был сказать во время передачи, что в общем было естественно. В наших передачах возникали серьезные провалы. «Боже мой!» – думал я про себя, и директор программы даже предложил мне читать лекции одному. Но Миками, проявив редкую энергию, нашел в своём плотном расписании время для посещения сначала курса для новичков в центре Нихон Ки-ин, а затем и более сложных курсов и, таким образом, поднялся на тот уровень, на котором мог поддерживать разговор со мной.

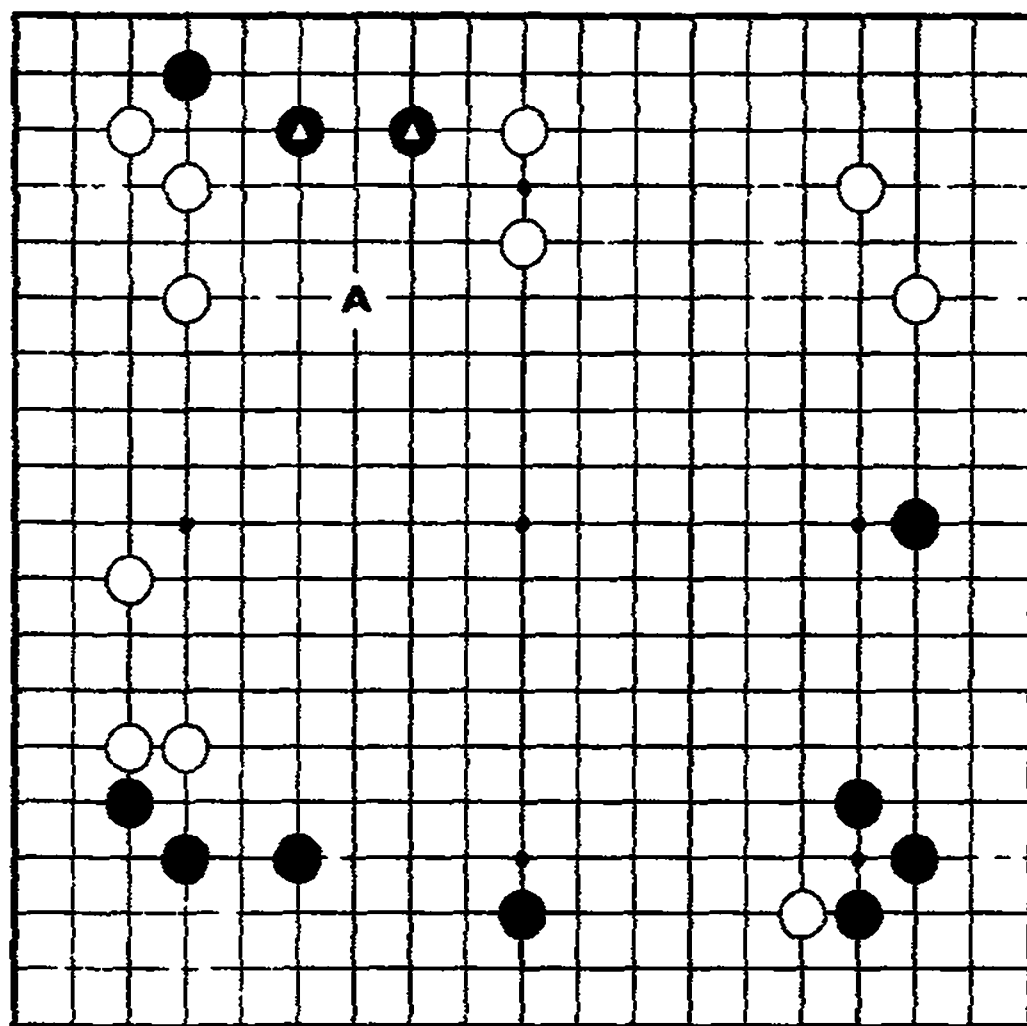
Постепенно мы стали неплохой парой, где он играл несколько комическую роль. После этого сеансы видеозаписи снова доставляли мне удовольствие.

У меня много приятных воспоминаний, связанных с решением задач на выбор следующего хода, которые мы предлагали в каждом эфире. Один из моих шедевров, показанный на Д.4, был придуман для профессионального рассказчика комических историй по имени Энраку.

Ход ч.«А» – правильный ответ, и тот факт, что он нашёл этот ход, может дать вам представление об уровне его мастерства. Я выбрал эту задачу потому, что ход ч.«А» образует форму, называемую «лошадиная голова», а у Энраку так же длинная узкая голова.

Название «лошадиная голова» будет понятным, если представить себе; что отмеченные камни – это глаза, а камень в «А» – нос.

Если вы представите эту картинку, то сможете легко найти этот ход. Это было началом целой серии непереводаемых каламбуров вокруг имени моего гостя, которые часто ставили его в тупик. Оглядываясь назад, на свои выступления, я уверен, что получал от них удовольствие больше, чем любой зритель.



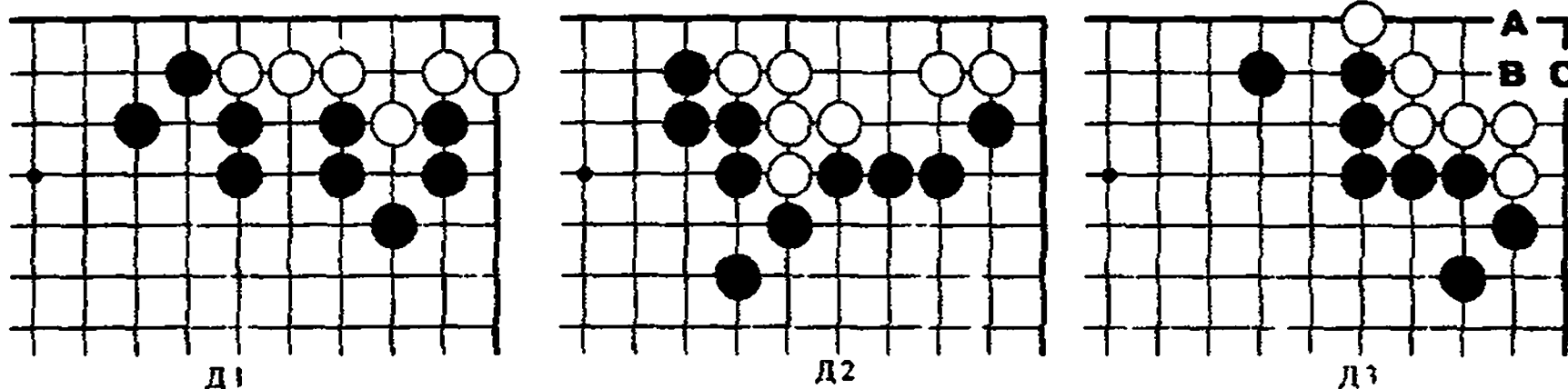
Д 4

ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ

Япония, проигравшая Вторую мировую войну, следующие двадцать с лишним лет прожила в мире, но холодная война между двумя сверхдержавами, контролирующими мир, СССР и США, всё ещё продолжается. В этих условиях появление третьей силы угрожает усложнить ситуацию в мире до такой степени, что мы перестанем её понимать.

Каждый из нас знает, что если начинается третья мировая война с использованием атомных и водородных бомб, созданных в наш век науки, наш мир исчезнет в огне и грохоте. Никто не начнёт такую войну, по крайней мере, если у него есть хоть чуточку разума, но людям свойственно иногда терять голову. Если это происходит, они все разрушают, не обращая внимания на то, кому это помогает, а кому вредит, кто от этого выигрывает, а кто проигрывает. Вот чего надо бояться. Стоит только начаться войне и такая небольшая страна, как Япония, наверняка будет разрушена. Когда я думаю об этом, то теряю желание что-либо делать, все становится бессмысленным. Этот страх характерен не только для меня. Его испытывают все люди во всём мире, поэтому, обычно, я стараюсь изгнать его из своей головы.

Каждому, кто ведет распутный и разгульный образ жизни из-за того, что конец света близок, прежде всего, угрожает распад собственной личности. Больше всего надо опасаться отчаяния и безрассудства.



Убить или позволить жить? Я бы хотел, чтобы этот волнующий вопрос относился только к камням на гобане.

Д.1. Задача: Чёрные начинают и убивают. Игрок уровня дана должен решить ее с одного взгляда. А у того, кто не сможет найти правильный ответ, сомнительное будущее.

Д.2. Задача: Чёрные начинают и убивают. Если вы не найдёте первый ход, то не решите задачу.

Д.3. Задача: Чёрные начинают и убивают. Существует много угловых позиций, похожих друг на друга, но, тем не менее, не одинаковых, поэтому остерегайтесь простого запоминания примеров. Внимание чёрных направлено на жизненно важные точки «А», «В» и «С», но «срабагивает» ли ход в какую-нибудь из них?

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ СИКАЦУ

Жизнь

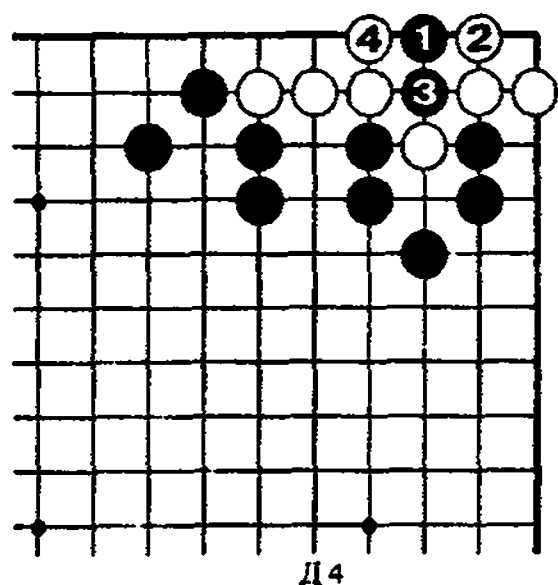
1. Захватывай больше территории (расширяй глазное пространство);
2. Занимай главную точку, дающую глаза (критический пункт).

Смерть

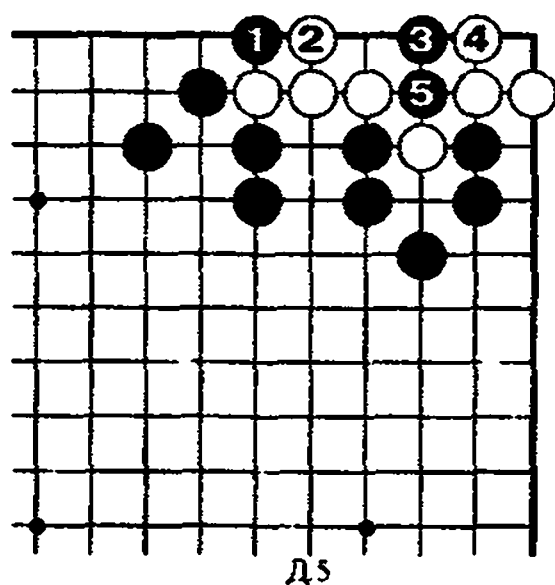
1. Уменьшай территорию противника (сужай глазное пространство);
2. Занимай главную точку, дающую глаза (критический пункт).

Поговорка «В ханэ – смерть» означает, что первое фундаментальное правило убийства групп противника заключается в уменьшении жизненного пространства. Запомните это в качестве основного принципа, и посмотрите на задачи. Если раньше вы не знали, с чего начать решение, то теперь у вас есть ключ.

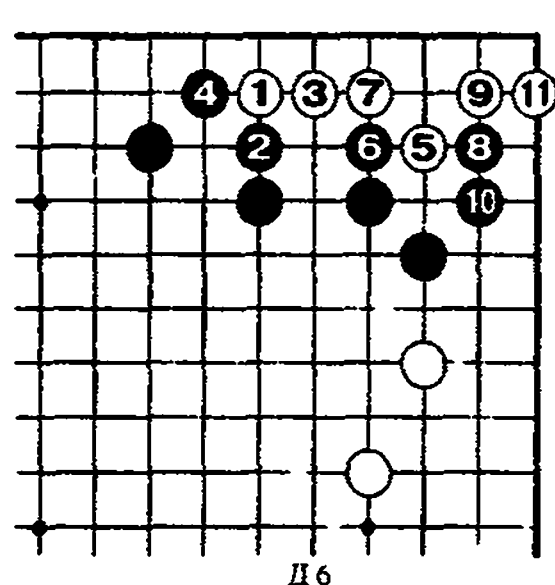
Можно выработать общий подход к решению задач на сикацу: примените сначала основной принцип. Если он работает, не нужно больше ничего искать. Если же нет, то попробуйте что-нибудь ещё, но начинать надо всегда с основных принципов. Случаев, когда фундаментальные правила работают без всяких изменений, не так много, но, тем не менее, начинать надо с них.



Д4



Д5



Д6

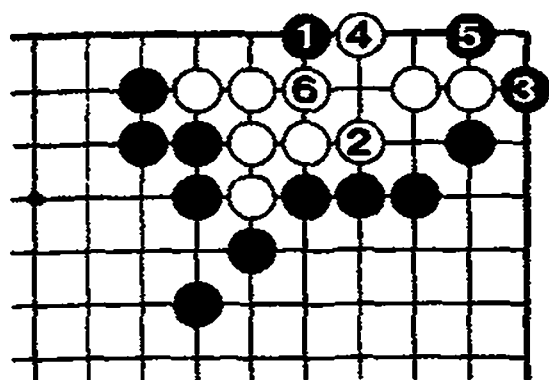
Д.4. (Неправильно).

Черные ставят свой первый камень в пункт, который считают жизненно важным, но им надо было думать лучше. Белые живут после 2, 4.

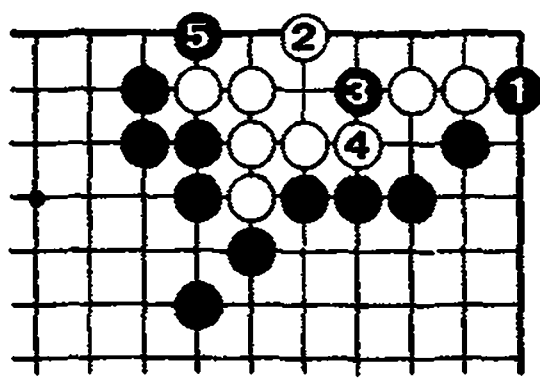
Д.5. (Правильно).

Ханэ ч.1 уменьшает глазное пространство противника, и после б.2 играют 3. Белые мертвы.

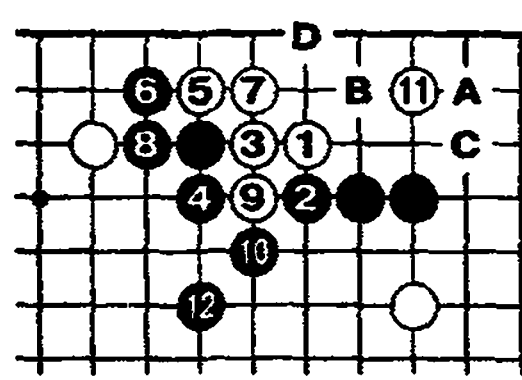
Д.6 Когда у чёрных подобное построение и белые вторгаются ходом 1, ход ч.10 – смертельный. У чёрных может возникнуть желание сыграть на один пункт левее и дать атари, но тогда нельзя убить белых безусловно.



Д7



Д8



Д9

Д.7. (Неправильно).

Игроки, достигшие определенного уровня, имеют обыкновение ходить наугад в точки, которые выглядят как жизненно важные. Ходы, типа ч.1, называются «дающие жизнь». Ответ б.2 демонстрирует правильность расширения жизненного пространства.

Д.8. (Правильно). Ханэ 1 – единственный ход. Белые не могут выжить.

Д.9. После 1...12, если белые сыграют в другом месте, то ходы ч.«С» и б.«А» создают позицию, показанную в задаче. У чёрных может возникнуть желание сыграть «А», но после б.«В» - ч.«С» - б.«D» – белые живут.

Д.10. (Неправильно).

Оки ч.1 – ещё один случайный удар и ещё одна неудача... После 7 хода возникает сэки, а значит белая группа живёт.

Д.11. (Неправильно).

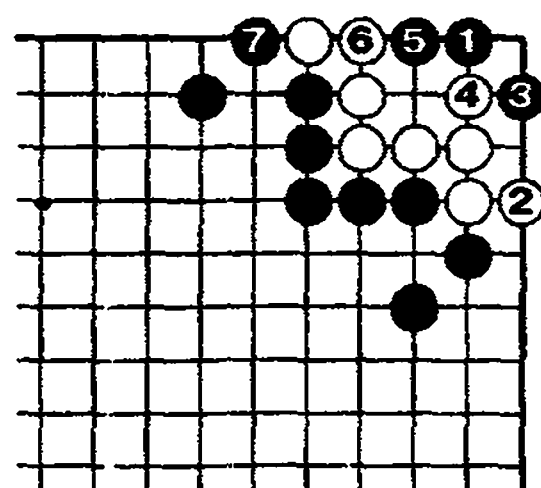
Этот ход ч.1 ещё одна неудача. Чёрные по-прежнему нацелены на критические точки, но белые сдвигают 2...10 и живут.

Д.12. (Правильно).

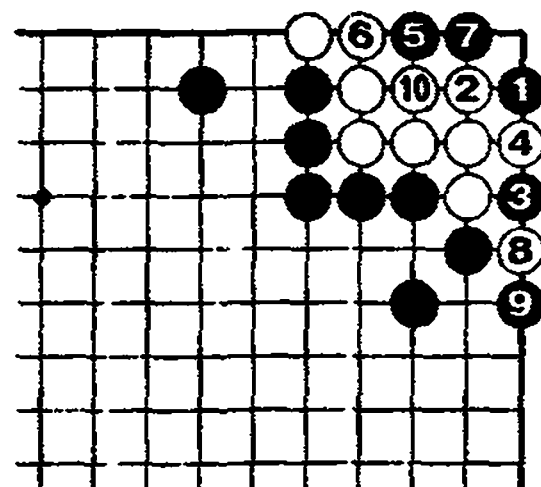
Ханэ ч.1 – правильный ход. Если б.2, то после ч.3 и б.4 получается «автомобиль» (одноглазая форма из пяти пунктов), и чёрные занимают критический пункт.

Эти задачи относятся к классу элементарных, поэтому неприятно видеть, что они не решаются в реальных партиях. Это свидетельствует лишь об одном: об игнорировании основных принципов жизни и смерти.

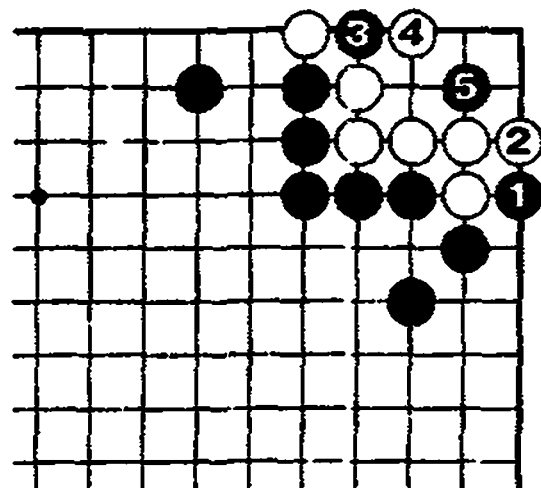
Давайте рассмотрим ещё несколько задач. Некоторые из них могут быть решены на основе этих принципов, другие – нет. Пытайтесь предвидеть ответные ходы противника. Уровень задач элементарный и средний.



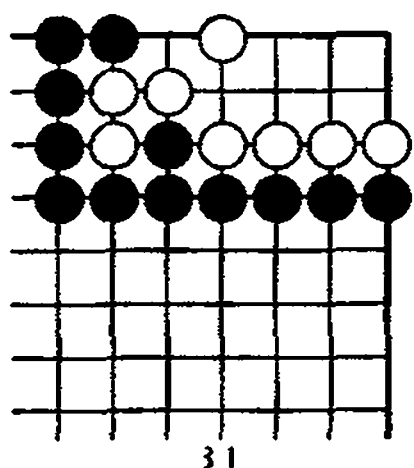
Д10



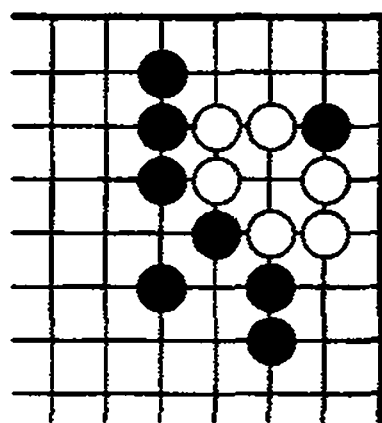
Д11



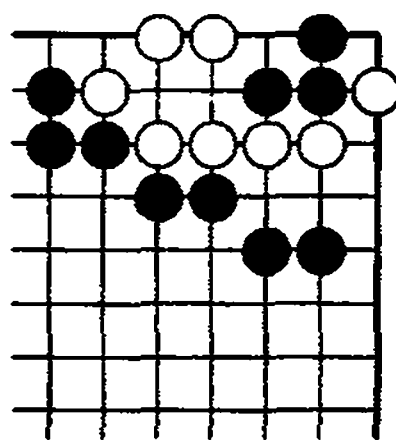
Д12



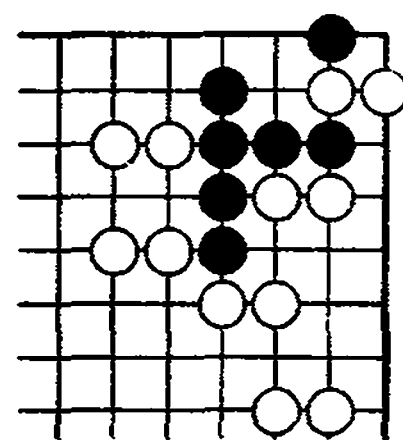
31



32



33



34

Задача 1. Чёрные убивают.

Намёк: сосредоточьте все усилия на поиске первого хода.

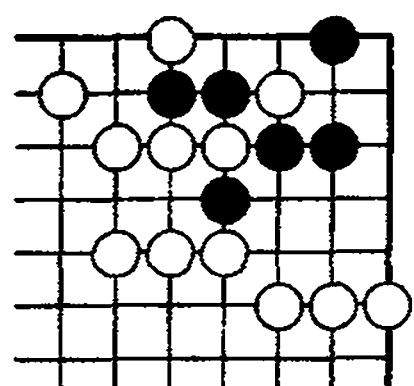
Задача 2. Чёрные убивают.

Не допускайте возникновения ко-борьбы.

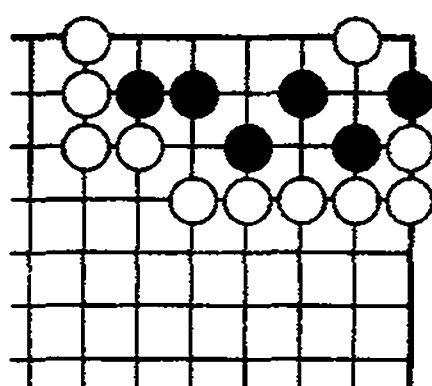
Задача 3. Чёрные убивают.

Задача 4. Чёрные выживают.

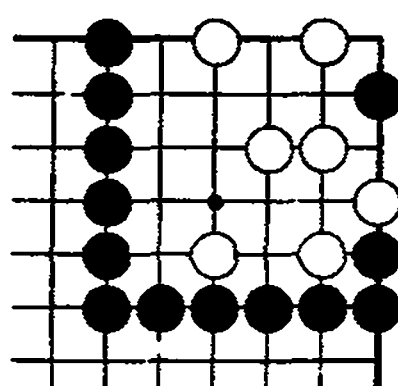
Следующие четыре задачи могут показаться более сложными, но число вариантов невелико и поэтому даже новички могут их решить.



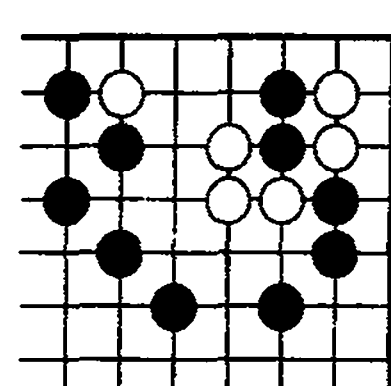
35



36



37



38

Задача 5. Чёрные выживают.

Подсказка: вы можете отдать один или два камня, если не теряете все.

Задача 6. Чёрные выживают.

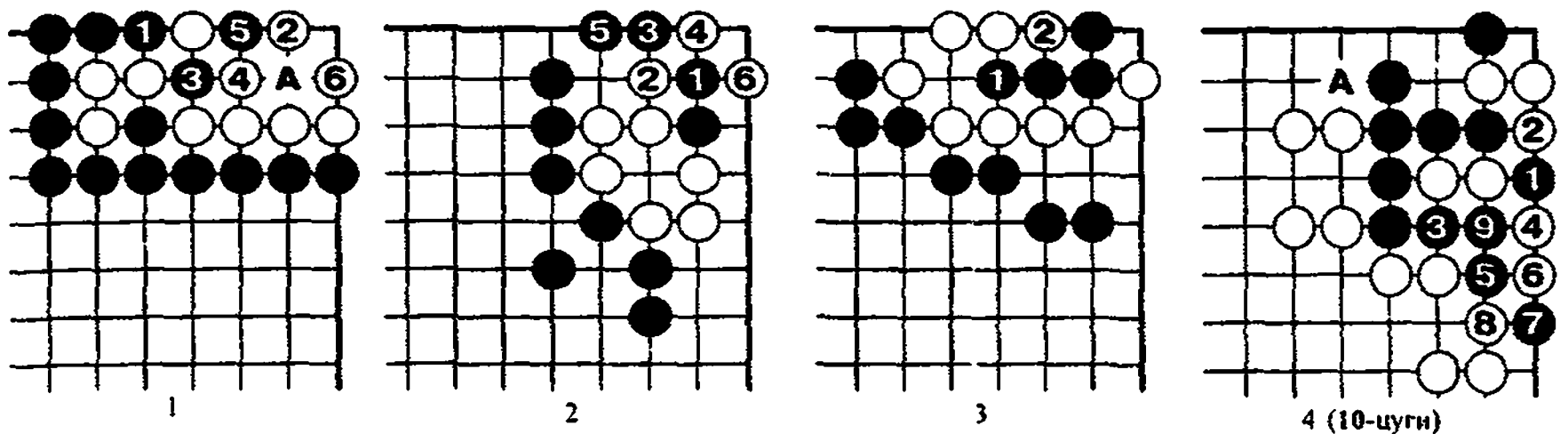
Подсказка: задача не очень трудна, но остерегайтесь дамэдзумари.

Задача 7. Чёрные убивают.

Подсказка: обратите внимание на порядок ходов. Неосторожность приведёт к неожиданной ко-борьбе.

Задача 8. Чёрные убивают. Подсказка: снова важен порядок ходов и неосторожность может привести к ко.

Неправильные ответы

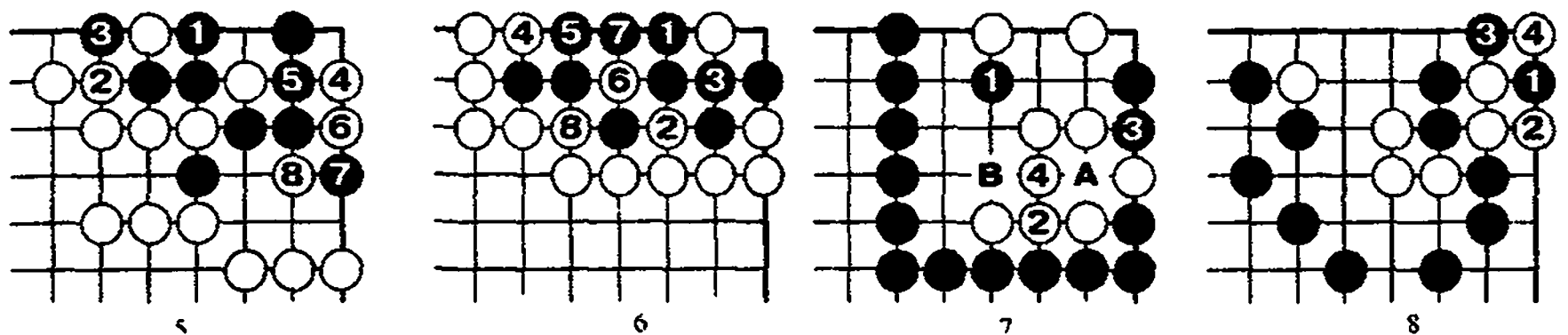


1. Ход б.2 – хороший ответ на ч.1. Белые продолжают отступать, но, в конце концов, выигрывают. Ход ч.1 в «А» также неправильный: б.2 - ч.4 - б.6.

2. Ходы ч.1 и б.2 – форсированные. Ход ч.3 – ошибка: после б.4 – ко-борьба. Если ч.5 в 1-1, то б.5 и опять ко-борьба.

3. Чёрные ожидают, что белые соединяться слева от камня 1, после чего ч.2 создаёт мёртвую форму «автомобиля», но, как вы можете видеть, белые выживают ходом 2.

4. Ход ч.1 неудачен – белые ускользают. Если же ч.1 в 2, то б. «А».



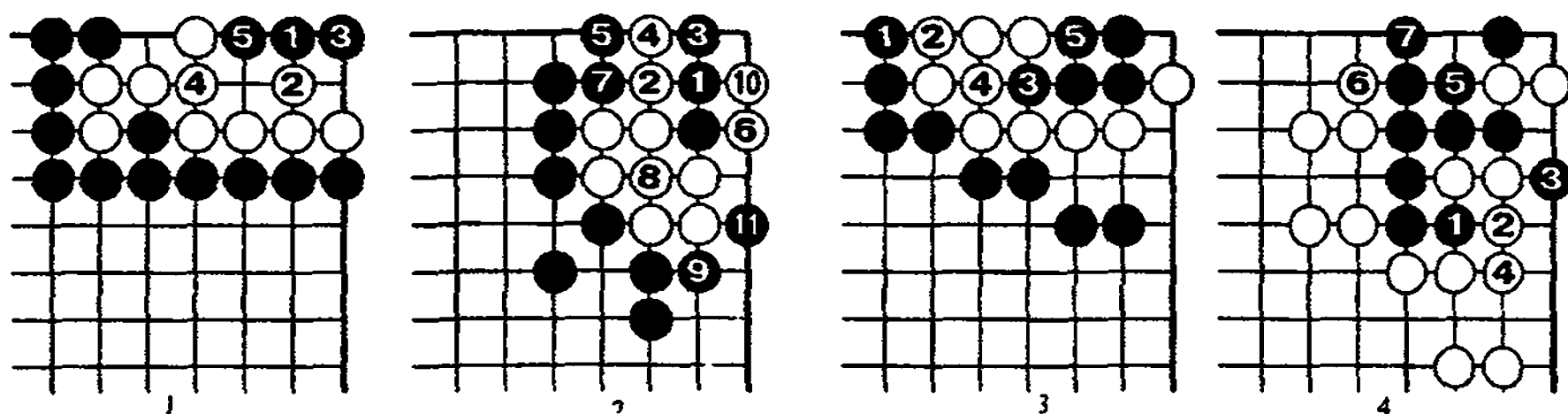
5. На ход ч.1 - б.2, а затем оки 4. Я полагаю, вы понимаете, почему кири 8 лишает чёрных возможности построить второй глаз.

6. Кажется, что чёрные могут выжить после хода 1, но белые упрямо продолжают свою атаку и ставят чёрных в дамэдзумари после 6 хода.

7. Ход ч.1 неудачен: чёрные, возможно, полагали, что последует: б.2 - ч.3 - б.«А» - ч.«В» и белые умирают. Но б.4 и двухшаговая ко-борьба.

8. Ход ч.1 – тэсудзи, но это не правильно. Ход б.2 приводит к ко-борьбе.

Правильные ответы

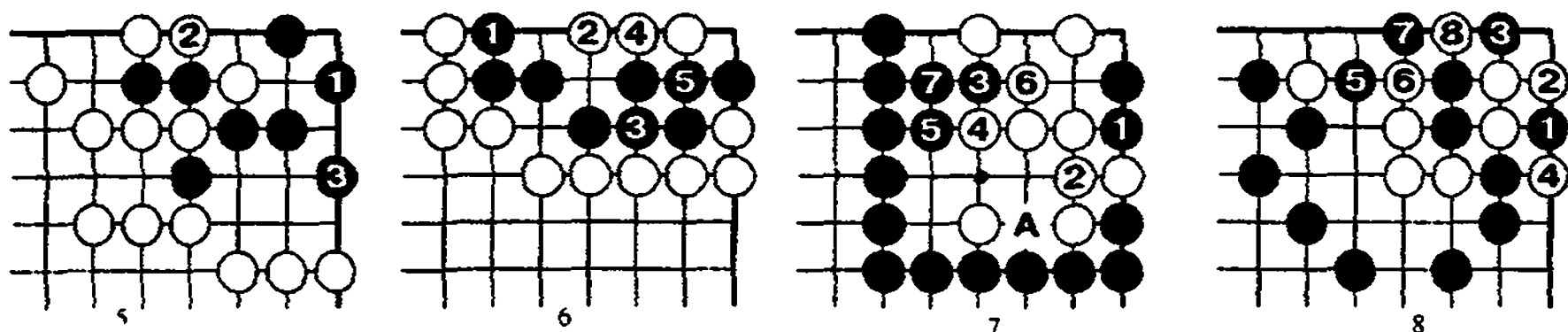


1. (Белые умирают). После 1...5 получается магари-симоку. Это не сэки. Белые мертвы безусловно. Если б.4 в 5, то ч.4

2. (Белые умирают). Ход ч.3 – смертельный. Белые захватывают три чёрных камня, но тем не менее умирают.

3. (Белые умирают). Сагари ч.1 убивает. Если б.2, то ход ч.3 оставляет им возможность только одного хода: 4, и затем чёрные делают «автомобиль» ходом 5.

4. (Чёрные живут). Ходу ч.1, может быть не хватает изысканности, но это – единственный ход. Теперь на ч.3 можно ответить только б.4, и чёрные выживают 5, 7.



5 (Чёрные живут). После ч.1, 2 и 3 – миаи.

6. (Чёрные живут). Чёрные расширяют «глазное пространство» 1, 3. После б.4 белые создают сэки, но это устраивает чёрных, так как для них это – жизнь.

7. (Белые умирают). Чёрные наносят удар изнутри, в противоположность фундаментальному правилу, и после 3...7 захватывают белых. Если они неосторожно сыграют 5 в 7, то белые выживут ходом в «А». Неосторожность запрещена во всех случаях!

8. (Белые умирают). 1...5 – тщательно спланированная операция. После б.8, который забирает два камня, чёрные возвращают камень, играя на один пункт ниже камня 8.

Д.1. Никкенбираки б.1, 3 – спокойный и надёжный путь игры. Чёрные дают снаружи ходом 4, намереваясь сыграть в 5, если белые ответят в «А». Если ч.4 сразу в 5, то б.4 приведёт к тому, что позиция чёрных справа будет слишком низкой.

Но белые не дают стратегии чёрных осуществиться и сами играют 5. Не бросится ли чёрным в голову кровь из-за того, что им помешали?

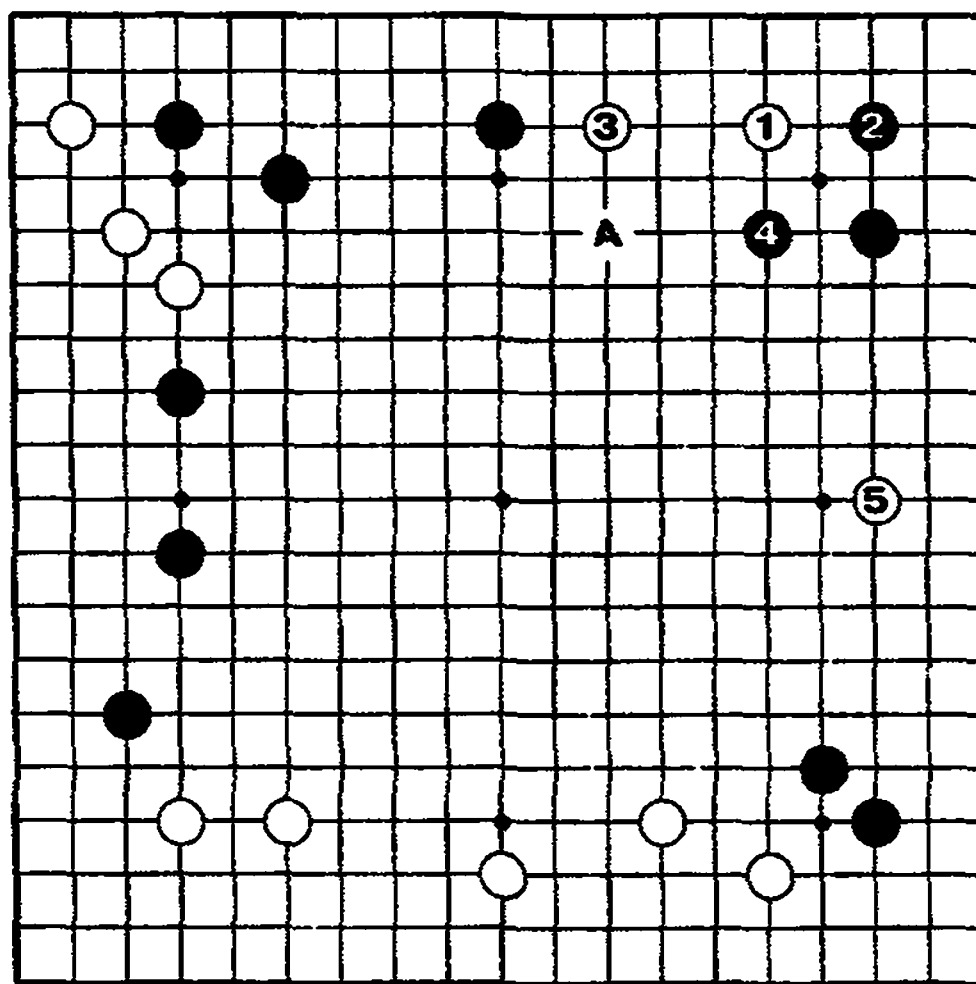
Как-то я видел плакат о безопасности дорожного движения, на котором было на-

писано: «Раздражительность приводит к несчастным случаям». И вождение автомобиля, и игра Го относятся к человеческой деятельности, поэтому то, что применимо к одному её виду, подходит и к другому. Как должны чёрные атаковать никкенбираки белых? Давайте подумаем над следующим ходом.

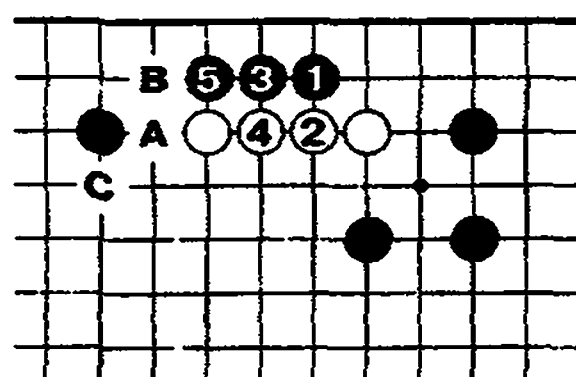
Из-за того, что в главе, посвящённой жизни и смерти, я поднимаю вопросы, связанные с началом партии, не надо думать, что я сошёл с ума. Рассматриваемая задача имеет прямое отношение к теме. Так как же чёрным «взяться» за два белых камня?

Д.2. Уверенный в себе игрок первого или второго дана, скорее всего, начнёт сокрушительную атаку ходом 1. Иногда такая атака действительно эффективна, поэтому я не хочу немедленно отвергать её, но годится ли она в данной ситуации? После б.«А» - ч.«В» - б.«С» – белые почти в безопасности. В данном случае такая атака не даёт результата.

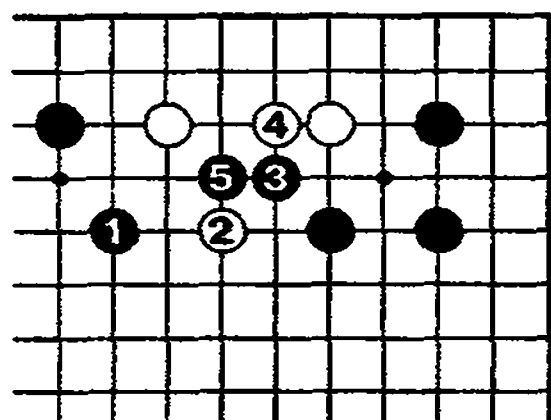
Было бы лучше окружить никкенбираки. Это даст чёрным мощное влияние. Не является ли главной целью Го окружение чего-либо? Один из японских иероглифов, используемых для написания названия игры, означает «окружение». Если чёрные смогут заблокировать белых и получить внешнее влияние – этого будет достаточно. Если в то же самое время чёрные смогут внести некоторую неопределенность в вопрос: живут белые или умирают, то они могут быть в восторге.



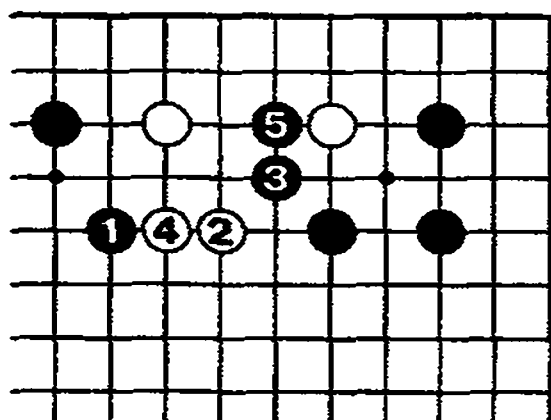
Д1



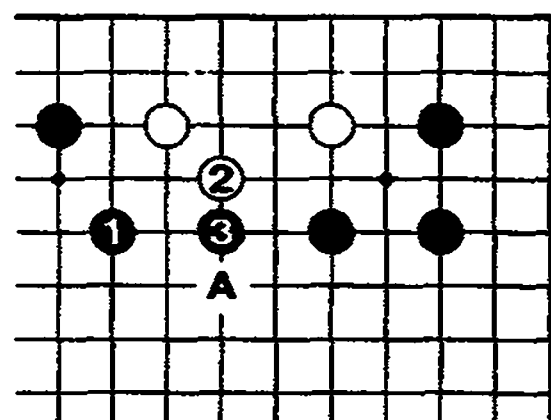
Д2



Д3



Д4



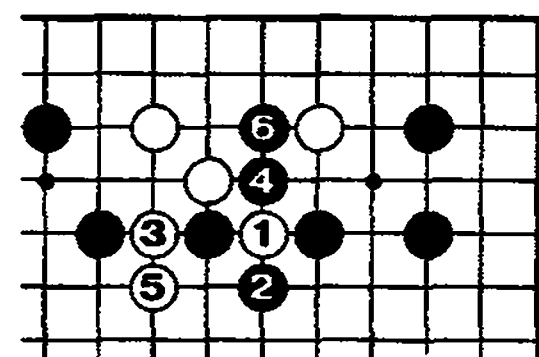
Д5

Д.3. Цель кэймы ч.1 – мягко блокировать. Белые, естественно, будут вырываться: 2, но форма белых слабовата, и ч.3 наносит удар в уязвимое место. Белые в затруднении. Если б.4, то ч.5 отрезает камень и белые заблокированы. Белые не должны этого допускать.

Д.4. Если белые убегают 4, то ч.5 даёт прибыль. Это великолепный пример того, как, атакуя, получить очки.

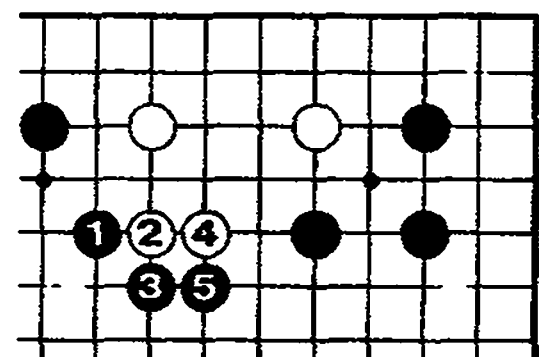
Д.5. Может быть, сыграть косуми 2? Но цукэ 3 – идеальный ход. Вместо 3 сыграть в «А» – значит уступить.

Д.6. Хорошо это или плохо, но не могут ли белые прорваться после ч.3 на Д.5 после 1...5 здесь? Да, могут, но тогда чёрные сыграют 6. Если они были довольны тем, что получилась на Д.4, то я не понимаю, почему бы им возражать против этого результата. Но что неправильного в том, чтобы остановить белых менее агрессивно: ходом «А» на Д.5? Если сказать одним словом, то ч.«А» был бы любительским ходом. Хороший, жёсткий ход типа ч.3, если таковой существует, всегда является лучшим. Ход чёрных – яркий, профессиональный ход.



Д6

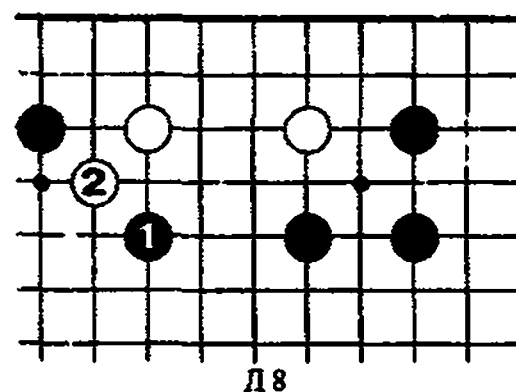
Д.7. Если цукэ б.2, то чёрные должны блокировать: 3, 5. Может быть, у белых и не будет проблем с жизнью, но легко представить себе, что чёрная стена будет настолько мощной, что будет определять течение игры и создавать бесконечные проблемы для белых. Маневр такого типа очень важен при переходе от фусэки к тюбан.



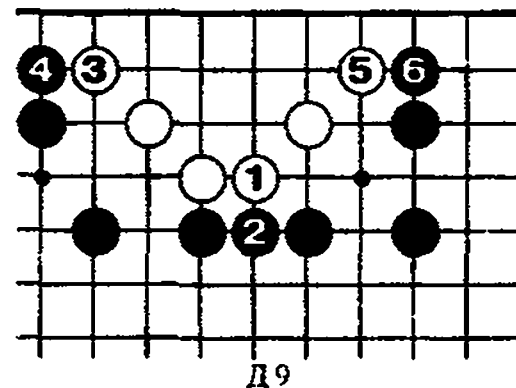
Д7

Я не утверждаю, что кэйма ч.1 на Д.3...7 всегда правильно. Я привёл его как один из примеров, объясняющих философию блокировки. Может быть, существует лучший ход, а может быть, и нет. Здесь важен подход чёрных, который заставляет их сыграть 1, хотя я не говорил, что они должны играть «только так». Необходимо также учитывать и мастерство (или его отсутствие), в осуществлении маневра. Я думаю, что лучшим ходом будет тот, который соответствует их мастерству и наилучшим образом выражает их философию.

Д.8. Если чёрные действительно понимают, что они делают, то хорошим может быть и ход, подобный этому (если у него нет такого понимания, это проявится впоследствии). Но они должны избегать слепого подражания, делать ход 1 лишь потому, что какой-то профессионал играл так (обезьяна видит, обезьяна делает). Белые проскакивают в цель 2, и чёрные не знают, что им делать дальше.

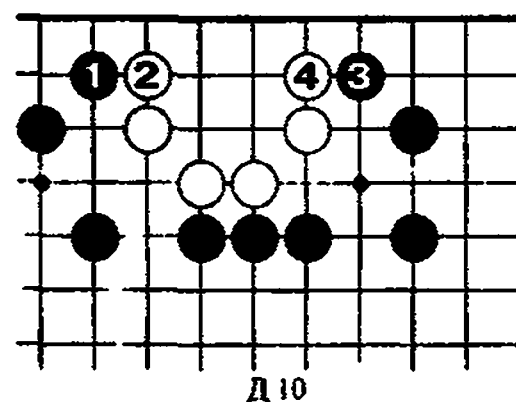


Д.9. Я бы хотел уделить ещё немного внимания тому, что может произойти после Д.5. Ходы 6.1, 3 и 5 и тому подобные, хотя не являются лучшими, всё же хороши с точки зрения увеличения жизненного пространства белых. Подобные ходы приходится делать, когда нужно выживать. Если вы хотите сыграть на более высоком уровне, попробуйте, например, сыграть 3 в 4 и максимально «раздуть» форму белых.



После осае ч.6 белые живут. Поэтому они должны оставить эту часть доски и использовать сэнто для захвата инициативы где-нибудь в другом месте. Это важный момент. Часто можно видеть, как чёрные столь послушно отвечают на ходы белых, что белым удаётся выжить в сэнтэ.

Д.10. Если белые оставят свою слабую группу и сыграют в другом месте раньше, в надежде, что чёрные ответят там, у чёрных появляется шанс убить их. Основной принцип при атаке: сокращение «глазного пространства» противника, поэтому ч.1, 3. Даже если им и не удастся убить белых, атакуя подобным образом, они не причинят себе никакого вреда. Понятна ли моя позиция?



Д.11. Это пример плохой игры (за чёрных), которая иногда встречается в игре с форой в шесть - девять камней. Ходы 6...22, в попытке захватить территорию на правой стороне и быстро стабилизировать свою группу – жалкий способ противодействия стандартным начальным ходам 6.1, 3 и 5. Посмотрите на выражение лица игрока, играющего чёрными. Какое облегчение он испытывает из-за того, что до 22 хода всё шло так, как он ожидал. И он даже не осознаёт, насколько неправилен такой подход! По существу, он сам помог окружить свою группу. Но чем большую фору он имеет, тем больше у него возможностей хорошо разыграть фусэки и не позволить окружить свою группу подобным образом.

Тот игрок, который окружает другого, как белые до 23 хода, всегда получает внешнее влияние и имеет лучшую позицию. Сила белых затем будет ощущаться в любом месте доски. Начнем с того, что белые могут поставить чёрных в трудное положение вторжением «А» или «В». Если чёрные проиграют эту партию, то в этом не будет ничего удивительного.

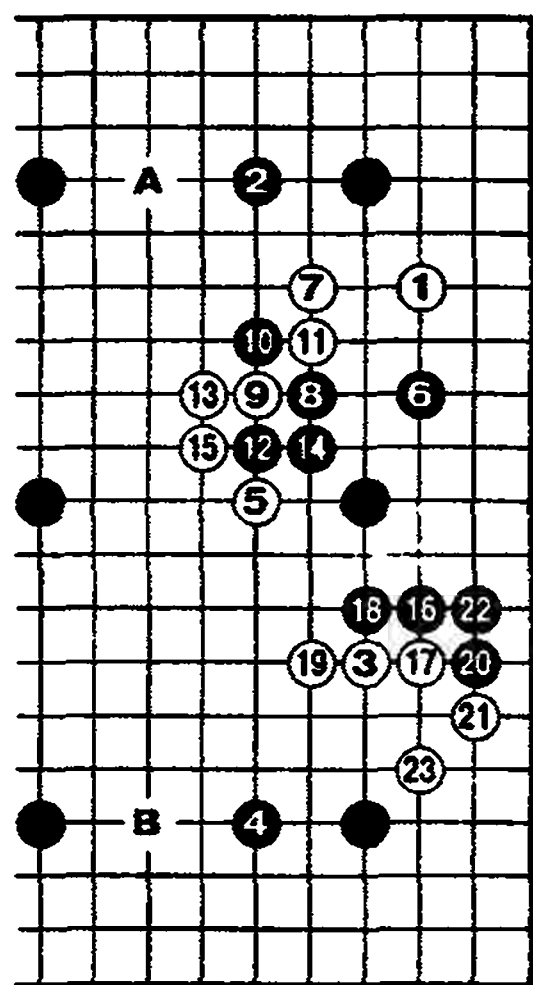
Если речь идет лишь о том, чтобы группа не умерла, ходы чёрных правильные, но выживать подобным образом они должны только в том случае, если они полностью заблокированы.

Д.12. Это пример правильной игры. У чёрных есть и другие хорошие ходы, кроме хода 1, но какой бы из них они ни выбрали, важно здесь не только мастерство исполнения маневра, но и то, насколько хорошо они понимают, с какой целью он исполняется. Умелый игрок ускользнёт изящно, неумелый сделает это неловко, но каждый должен каким-нибудь образом прорваться сквозь окружение. Никогда этого не забывайте.

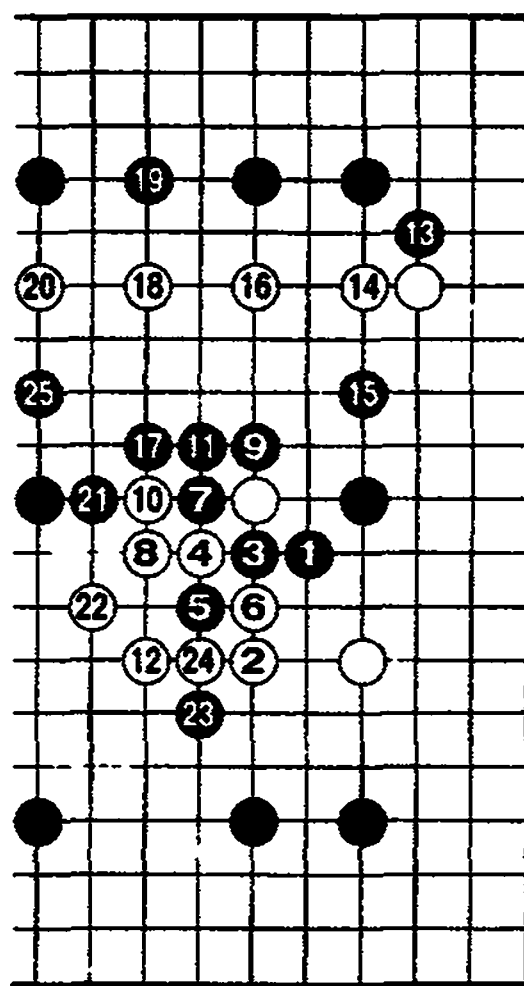
Ходы 1...12 образуют первую часть комбинации. Если ходом 9 чёрные попытаются спасти камень 5, то борьба станет настолько сложной, что трудно будет сказать, где главный участок этой борьбы. Прежде всего чёрным надо вывести на открытое место свои главные силы.

Ходы ч.13 и т.д. приведены, чтобы показать, насколько сильно могут затем сыграть чёрные. Перед лицом такой серьезной атаки, у белых нет возможности подготовить какой-либо сюрприз для чёрных. Чёрные полностью захватили инициативу. Так играть совсем несложно. Если чёрные смогут продолжать в том же духе, то преимущество будет на их стороне. Обычно же именно чёрных преследуют по всей доске и вынуждают думать над тем, где же им сделать следующий ход, который почти всегда бывает оборонительным.

Прорывайтесь сквозь окружение противника, чтобы «высунуть голову на свежий воздух», и вам не придется решать трудные вопросы жизни и смерти. Две предшествующие диаграммы отличаются друг от друга как день и ночь, я надеюсь, вы понимаете почему



Д 11



Д 12

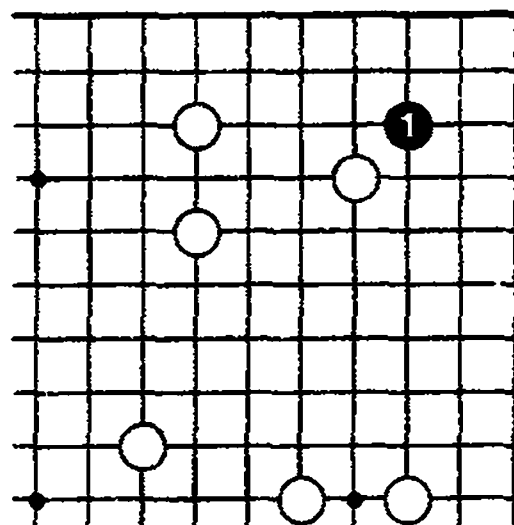
Но, как бы вы ни старались не допустить окружения, если вы играете с более сильным соперником, возможно, вы не сможете помешать ему окружить одну из ваших больших групп. Ничто другое не повергает в большой ужас игрока, слабо разбирающегося в вопросах жизни и смерти. Отсюда следует важность изучения вопросов жизни и смерти.

Если белым удастся построить позицию, подобную показанной на Д.13 и Д.14, и чёрные откажутся от вторжения, то им придётся смириться с тем, что эта территория будет принадлежать белым.

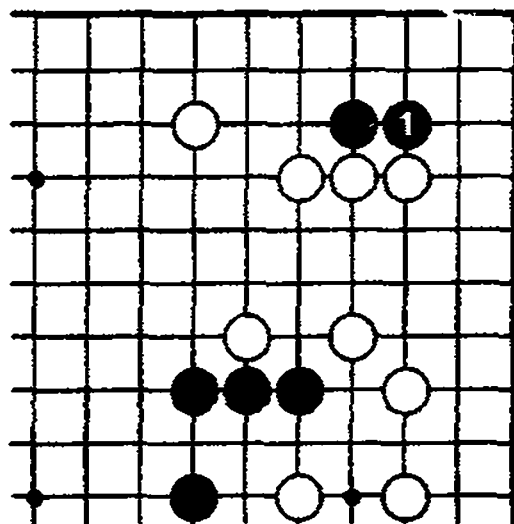
Если чёрные вторгаются 1 (полагая, что даже в случае смерти они ничего не теряют), то им не избежать блокировки.

Подобные ситуации периодически возникают, поэтому Вы не сможете никогда не допускать окружения своих камней и из-за этого не изучать вопросы жизни и смерти.

Если же чёрные смогут выжить, они получают территорию внутри территории белых.



Д 13



Д 14

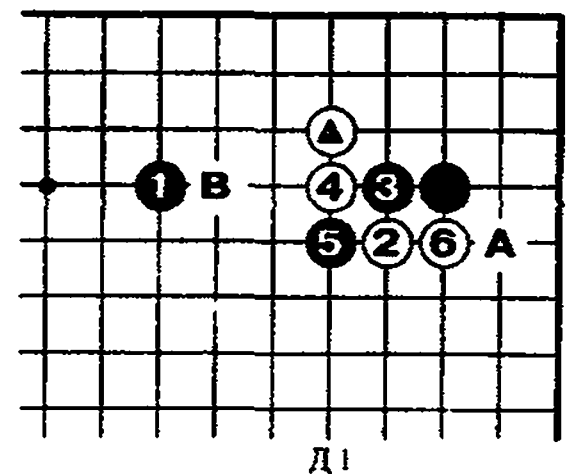
КАК ИЗУЧАТЬ ДЗЁСЭКИ

В наши дни слово «дзёсэки» широко используется для описания любых стандартных форм поведения. Вряд ли можно найти человека, которые не знает, что такое дзёсэки, но для полной уверенности давайте заглянем в словарь, где этот термин определяется как «ходы, сделанные в соответствии с фиксированной формой в игре Го».

Тем, кто думает, что один из способов повышения уровня игры – это выучить сорок или пятьдесят дзёсэки наизусть, я говорю: «Вперёд! Попробуйте это сделать». Всё, что вы делаете, способствует накоплению опыта. В то же время, я не вижу, что хорошего в том, чтобы выучить сорок или пятьдесят дзёсэки из нескольких десятков тысяч.

Давайте представим себе человека, который, решив, что он должен знать, по крайней мере, популярные в настоящее время дзёсэки, хорошо запомнил все варианты с никкентакабасами, и намеревается использовать свои знания на практике.

Д.1. Ходом 1 он играет никкентакабасами. Белые отвечают 2. «Ага», – говорят чёрные и ставят 3 и 5 – ходы, которые запомнили. Но белые, которые, к слову, вообще не знают никаких дзёсэки, блокируют 6, бормоча что «или их убьют, или их не убьют». Чёрные поражены. Этого не было в книге. Возможно, они растеряются, сделав какой-нибудь дурацкий ход и потеряют свои

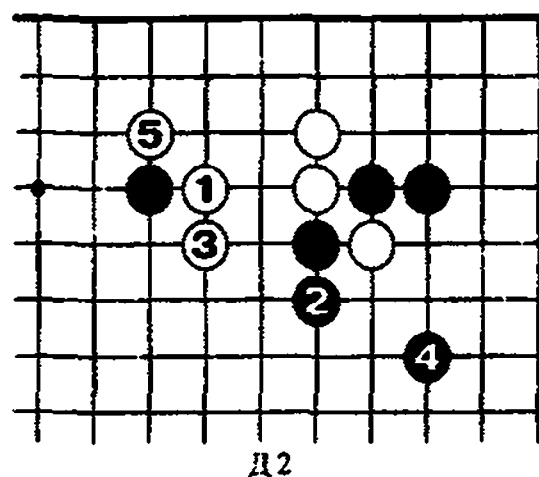


угловые камни так быстро, что за это время не успеть даже сказать «Длинный Джон Сильвер». В конце они могут даже прибегнуть к оскорблениям своего соперника: «Какое удовольствие можно получить от игры с тупицей, который не знает дзёсэки?!» И это печальный конец событий.

Фраза: «Я не могу обыгрывать игроков, которые не знают дзёсэки» предполагает, что те, кто игнорирует дзёсэки, сильнее тех, кто их знает. Те, кто тупо заучивает дзёсэки, попадают в зависимость от выученных образцов, подрывая тем самым свои природные способности, и становятся мягкой глиной в руках тех, кто полагается только на свои силы.

Есть что-то фундаментально неправильное в способности обыгрывать тех соперников, которые следуют дзёсэки, и неспособности обыгрывать тех, кто им не следует. Дзёсэки состоят из лучших ходов для обеих сторон, они, в основном, дают равный результат. Отступление от дзёсэки представляет собой, обычно, плохой ход и заслуживает наказания. Ход б.6 на Д.1 – неразумный и наказание за него может последовать в виде ханэ ч.«А», после чего белые разрезаны на две части и рассекающий камень ч.5 играет важную роль. По этой причине для белых лучше 6 сыграть в «В» и сосредоточить свои усилия на развитии камней 4 и ▲.

Д.2 Это дзёсэки. Если на б.1 - ч.2 то б.3, 5 завершает один из вариантов. Однако большинство игроков не знают, как отвечать на ход, отступающий от дзёсэки. Все беспокойства, связанные с дзёсэки, отнимают у них столько сил, что когда наступают решительные моменты в середине партии или в ёсэ, они уже не в состоянии бороться и побеждать.



Все усилия, связанные с изучением дзёсэки, не приносят им ничего хорошего. Они ослабляют игру. Рискну предположить, что это характерно для многих игроков.

Заучивание дзёсэки - слабость. Опора только на свои силы - сила.

Мы видим примеры, подтверждающие эти выражения, каждый день.

Но остаётся ответить еще на один вопрос. Как быть с огромным количеством книг по дзёсэки? Если их предназначение - помогать игрокам стать сильнее, то что превращает их в бесполезное украшение книжных полок? Ответ заключается в том, что эти книги неправильно изучаются.

Лично я рассматриваю изучение дзёсэки в качестве одного из первых шагов к усилению игры. Давайте посмотрим, как же нужно их изучать. Правильный подход к изучению дзёсэки:

1. Не думайте, что вам нужно всего лишь заучить последовательность. Так дзёсэки не изучают.

2. Каждый ход любой из сторон в дзёсэки - лучший, поэтому важно знать, почему делается этот ход, его суть и значение. Если Вы сможете понять, почему тот или иной ход делается именно в этом месте и почему этот ход - хороший, то только в этом случае ваше изучение будет настоящим.

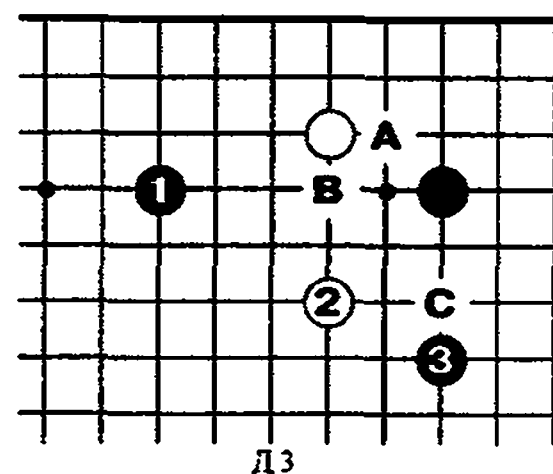
3. Ходы дзёсэки всегда лучшие в данных локальных ситуациях, но они иногда становятся худшими ходами в отношении с окружающими камнями. Именно это не позволяет Го превратиться в случайную игру, делает ее интересной.

Всё сказанное выше можно выразить одной фразой: «Дзёсэки надо не учить, а понимать». Понимаете ли вы о чем я говорю?

Профессионалы прекрасно знают дзёсэки, но это не означает, что они знают все несколько десятков тысяч вариантов. Время от времени они встречаются с дзёсэки, которые им неизвестны, и тогда они прилагают все свои усилия для поиска лучших ходов, иногда воспроизводя существующие образцы, а иногда улучшая их и создавая тем самым новое дзёсэки. Однако такие случаи встречаются редко.

Д.3. Это дзёсэки можно быстро запомнить, но постарайтесь понять значение каждого хода. Почему белые прыгнули через два пункта? Чтобы в сэнтэ притупить остроту цукэ ч.«А» или ч.«В». Почему чёрные сыграли 3? Чтобы избежать блокировки углового камня. Это один из вариантов. Иногда эта позиция рассматривается как завершённая, а иногда требуется её дальнейшее развитие.

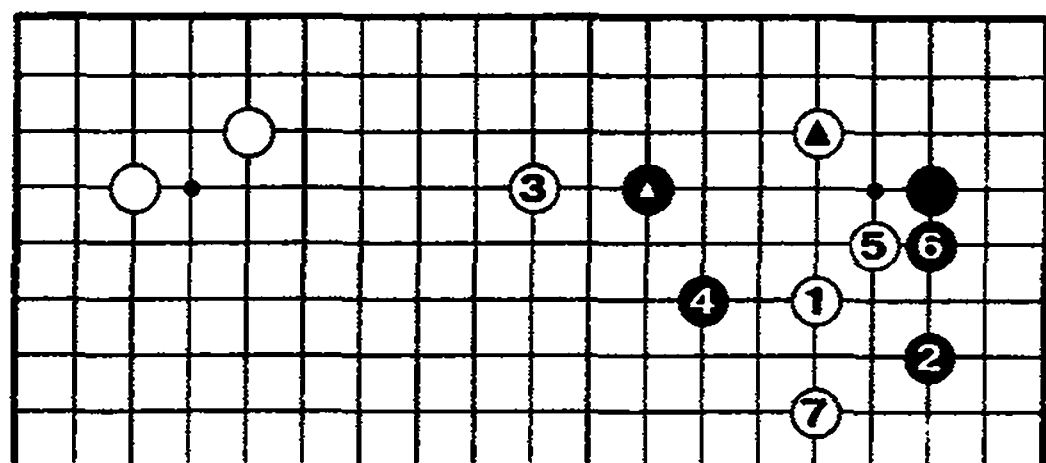
Если, разыгрывая это дзёсэки, вы не знаете даже этого, то вы заслуживаете осмеяния за слепое копирование ходов. Давайте посмотрим, как практически может использоваться это лёгкое никкен-тоби.



Д3

Д.4. (Хорошо).

Обмен: 1 - 2, а затем хасами 3 - чрезвычайно хорош в данной ситуации. Ход б.3 - одновременно распространение от симари в верхнем углу и атака камня ▲ - одним выстрелом двух зайцев - идеально. Кэйма ч.4 занимает ключевой атакующий пункт, намереваясь отрезать камень ▲ от камня 1, если представится возможность. Ходы б.5, 7 не желательны, но их смысл ясен: вам не удастся разрезать мои камни (5); вам не удастся заблокировать мои камни (7). Вырвавшись в открытое пространство и обезопасив себя, белые могут теперь атаковать два чёрных камня слева.

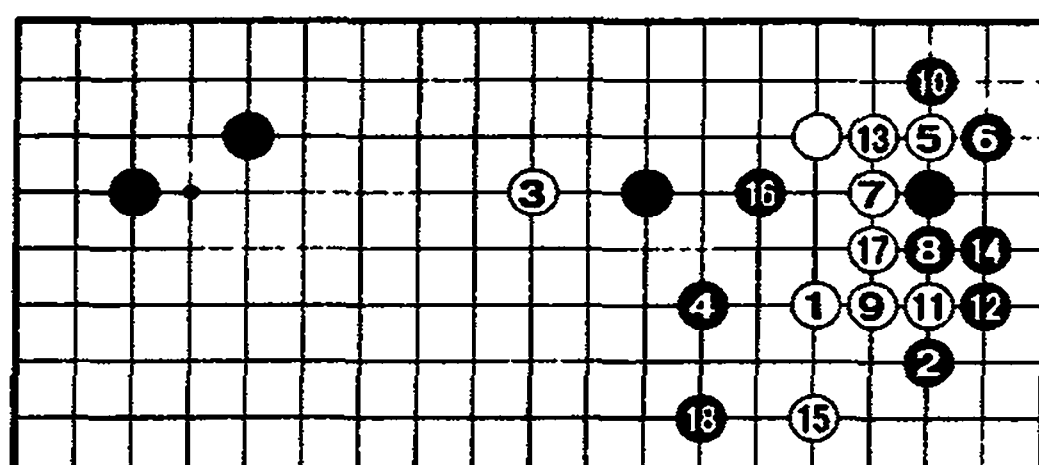


Д4

Кэйма ч.4 занимает ключевой атакующий пункт, намереваясь отрезать камень ▲ от камня 1, если представится возможность. Ходы б.5, 7 не желательны, но их смысл ясен: вам не удастся разрезать мои камни (5); вам не удастся заблокировать мои камни (7). Вырвавшись в открытое пространство и обезопасив себя, белые могут теперь атаковать два чёрных камня слева.

Д.5. (Плохо).

Отличие от Д.4 в том, что в левом верхнем углу симари чёрных. Если кто-либо настолько непонятлив, что проигнорирует это различие и сыграет 1, 3, то мне остаётся только рассмеяться. Чёрные играют 4, как и на Д.4, и у белых уже возникли проблемы. Но что ещё могли они ожидать?



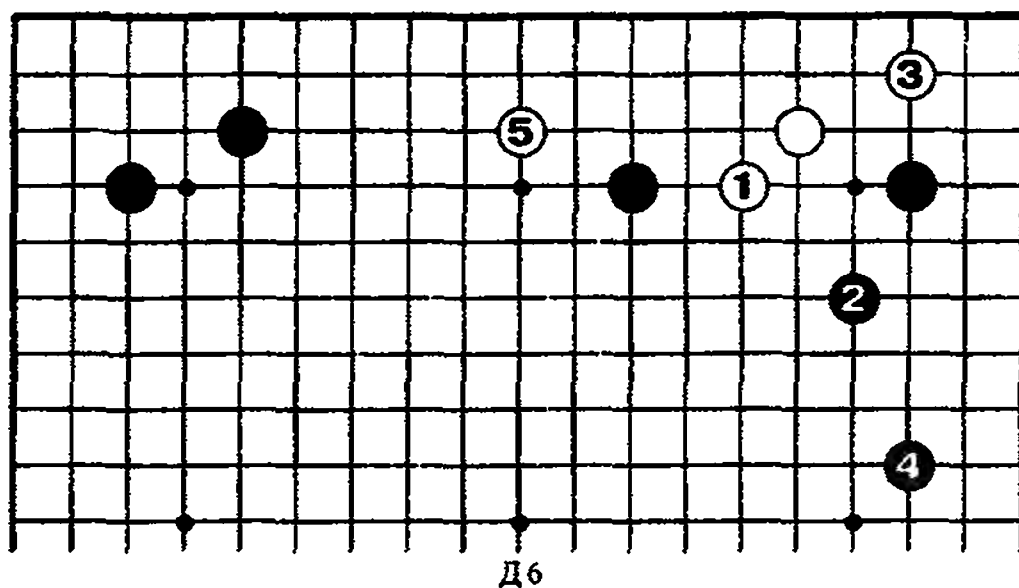
Д5

Белые демонстрируют своё мастерство: 5...15, но после нодзоки 16 и тоби 18 - ситуация полностью противоположна Д.4. У белых слабые камни с двух сторон, и наличие большой безглазой группы в дальнейшем осложнит их игру. Локально, это дзёсэки, но с точки зрения всей доски - это несчастье для белых.

Д.6. (Лучше).

Так как никкен-тоби даёт сомнительный результат, белые сначала обеспечивают себе безопасность: 1, 3, и лишь затем вторгаются.

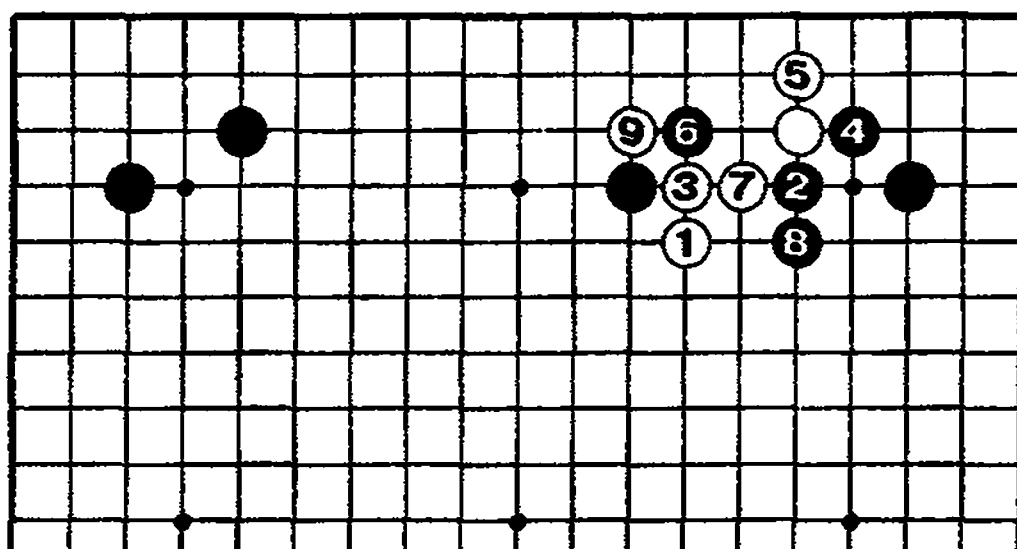
1...4 - ещё одно дзёсэки; вы должны сами понять значение всех этих ходов. По сравнению с Д.5 у белых больше свободного пространства для развития.



Д6

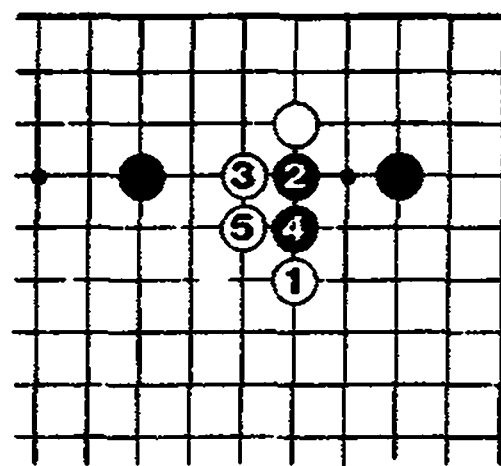
Д.7. (Другая идея).

Хадзама-тоби б.1 – также дзёсэки. Продвинутые любители знают это дзёсэки вплоть до разрезания 9. Но если они не понимают причины какого-либо из этих ходов, то ущерб от ошибки, сделанной в этой схватке будет большим.



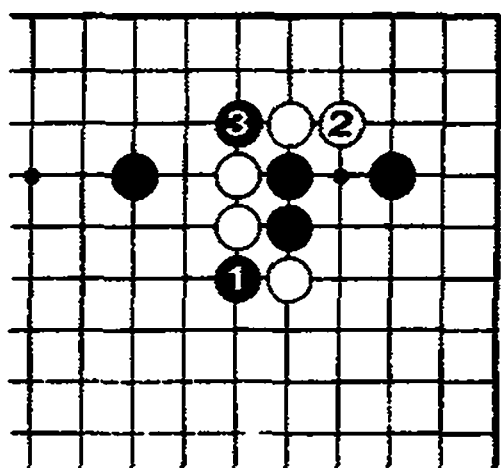
Д7

Д.8. Возвращаясь к никкен-тоби, можно сказать, что ходы ч.2, 4 – определённо не дзёсэки. Однако существует много сторонников грубой силы, которые делают ходы 2, 4 и им подобные при первой же возможности и испытывают счастье от того, что завязывается борьба. Надо быть готовым ответить на силу силой. Недавно действительно сильный игрок не смог этого сделать в игре, за которой я наблюдал. Он сыграл б.3, 5.



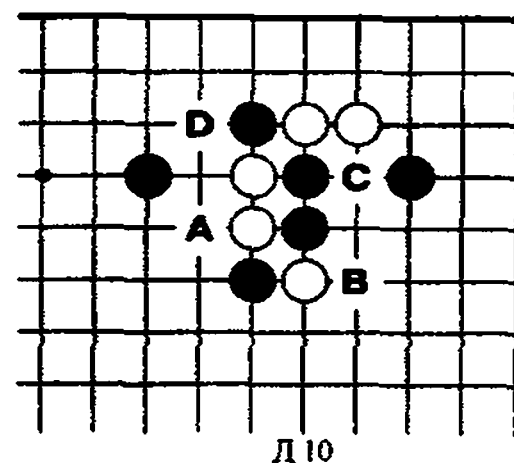
Д8

Д.9. Чёрные дважды разрезали 1, 3 и позиция белых оказалась разрушенной. Если бы все эти ходы работали, то они бы стали дзёсэки, никкен-бираки ч.3 на Д.3 было бы слабым ходом, а никкен-тоби б.1 на Д.8 было бы ошибкой. Но это не так, поэтому в игре чёрных где-то должен быть изъян. Если белые не могут его найти и допускают разрушение своей позиции, то они должны признать, что ещё не настолько сильны.



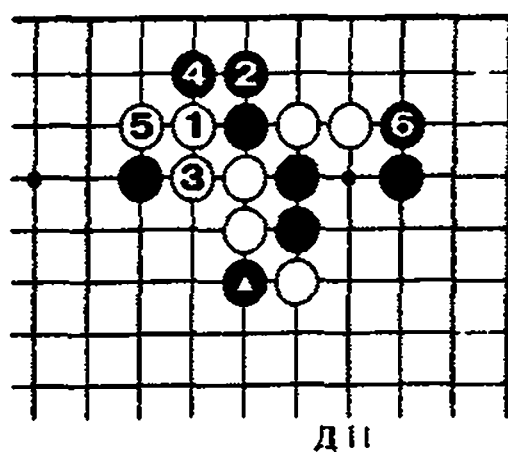
Д9

Д.10. Ход белых. Однажды на занятиях, которые я проводил для игроков 5 кю - 5 дана, я предложил эту задачу, и никто из слушателей, которых было более ста, не дал правильного ответа. Даже когда выбор следующего хода белых стал ограничен четырьмя вариантами: «А», «В», «С» и «D», лишь немногие нашли правильный ответ. Я был опечален способностью любителей концентрировать свою силу лишь на одном направлении, и начал понимать причины процветания грубой игры «гангстерского Го». Те, кто не могут найти правильный ход в таком, не очень трудном положении, заслуживают резких слов. Кажется что, любительское Го это такой мир, где разум отступает перед лицом грубости.

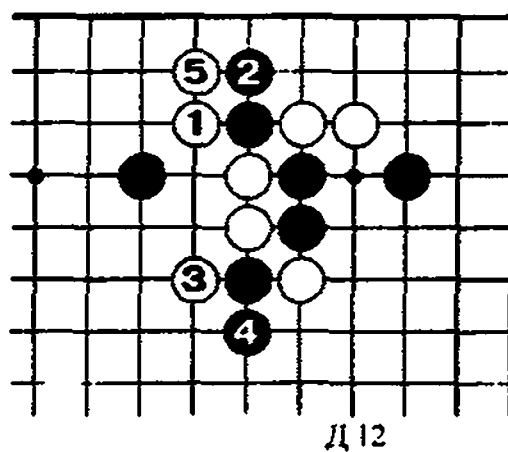


Ход б.«А» плох: ч.«В». Ход б.«В» плох: ч.«С». Ход б.«С» плох: чёрные блокируют. После того, как все ходы разобраны таким образом, остаётся только правильный ответ: б.«D». Я спросил одного из тех, кто сделал ход «D»: «Что делать белым, если чёрные удлинятся в ответ на атари?»

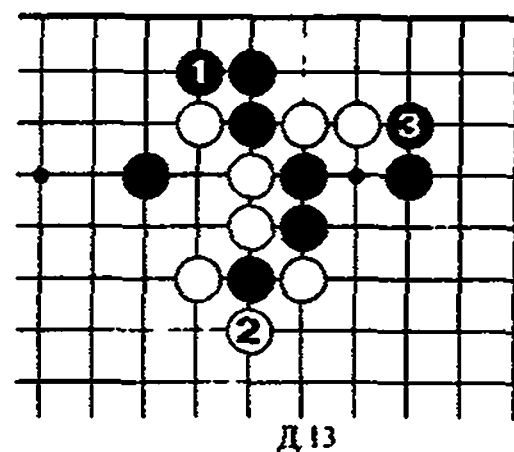
– Соединиться пунктом ниже «D», – был ответ, доказывающий, что этот человек на самом деле не решил задачу.



Д 11



Д 12



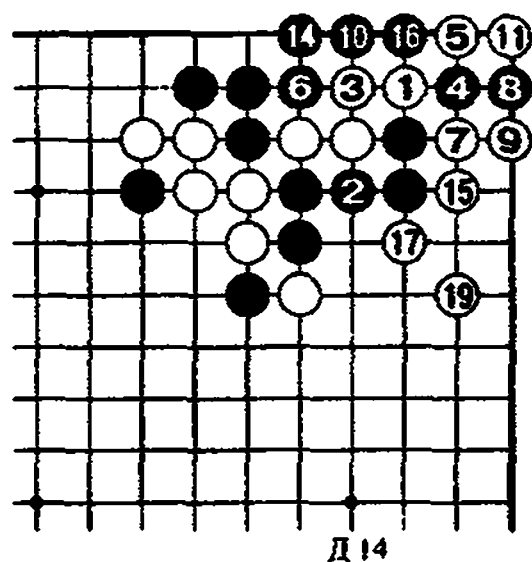
Д 13

Д.11. Ход б.1 – правильный, но без соответствующего продолжения он не принесёт никакой пользы. Цуги б.3 – неверно. После 4, 6 у чёрных неплохой результат, учитывая активность разрезающего камня 4.

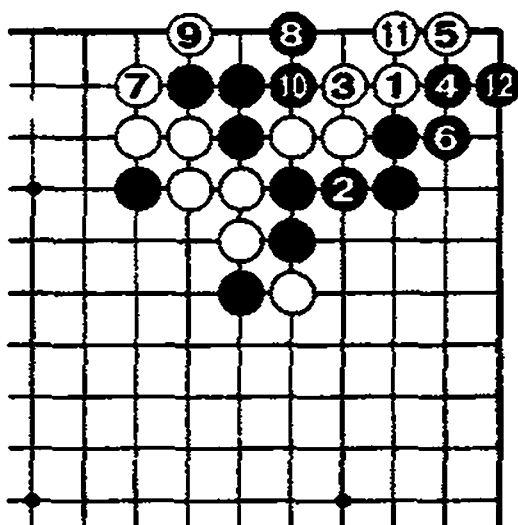
Д.12. У белых есть хорошие ходы: 1, 3 и 5. Когда ответ дан, он кажется очевидным, но это похоже на историю с Колумбом, ставящим яйцо вертикально. Когда окружающие увидели, как именно он это делает, все были разочарованы, хотя до того, как секрет был открыт, все были в недоумении. Человек, сидящий недалеко от меня задал вопрос о ходе ч.4.

Д.13. «Не могут ли чёрные после хода 1 получить большую территорию в углу, если белые сыграют 2?»

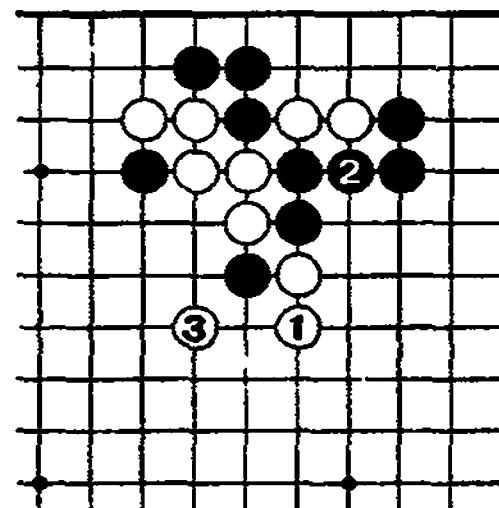
– Позвольте белым сделать поннуки подобное этому, и игра закончена, – таков был мой ответ. Все остальные слушатели закивали в знак согласия. Сравните эту диаграмму с плохим для белых результатом на Д 11. Когда я смотрю на Д.11, мне приходит в голову следующее ..



Д.14



Д.15



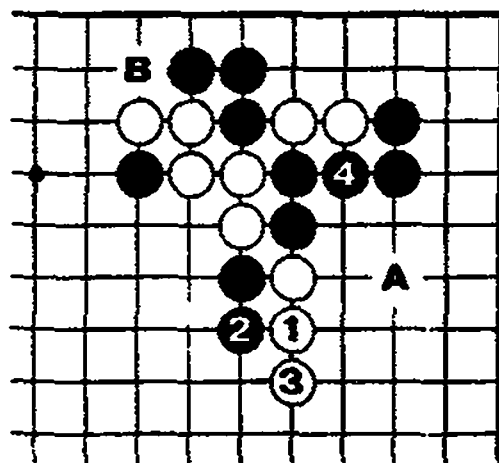
Д.16

Д.14. Если ханэ б.1, чёрные смогут захватить их после хода 2. Ходом 12 чёрные играют в 4, а белые захватывают этот камень, играя 13 в 8, и ч.18 захватывают четыре камня.

Д.15. А может, чёрным лучше захватить белых ходами 2...10?

Д.16. Если на б.1 - ч.2, белые получают крепкую позицию: 3, поэтому...

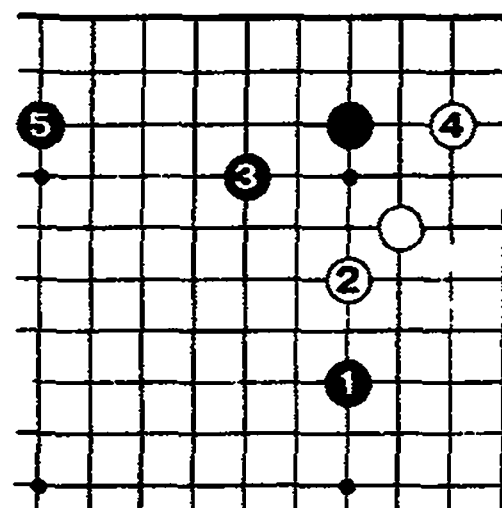
Д.17. Сначала чёрные должны удлиниться 2, а уже потом соединиться 4. Ход 4 единственный. Если ч.«А», белые смогут сделать ход «В» в сэнтэ.



Д.17

Для того чтобы представить себе все эти варианты, глядя на Д.11, не требуется много времени. Но лишь любители высшего разряда смогут их все просчитать. С другой стороны, любой игрок должен, по крайней мере, представлять себе все эти возможности.

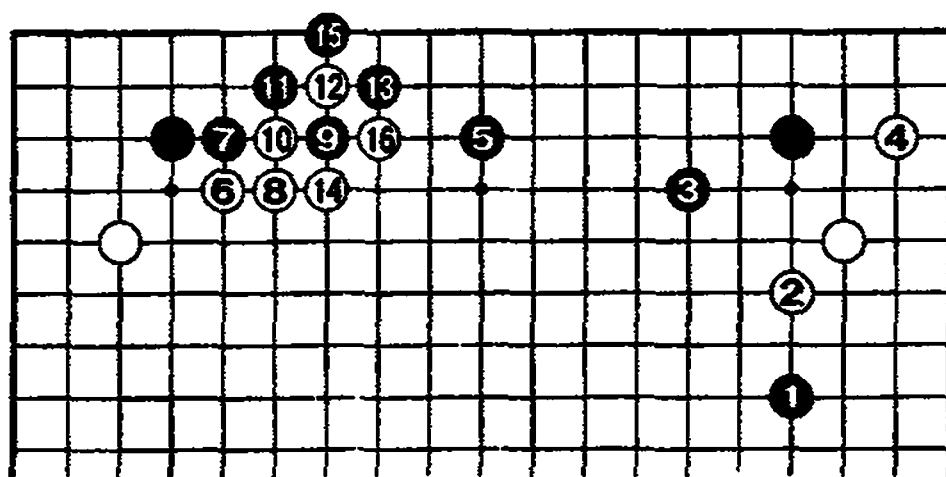
Д.18. Ходы 1...5 очень популярный вариант никкентакабасами-дзёсэ-ки. Как я уже говорил, ходы запомнить легко, но они не принесут вам пользы, если вы не поймёте их смысл. Почему белые играют косуми 2? Почему они торопятся сыграть субэри 4? Не является ли ход на вторую линию слишком низким? Какие цели преследуют кэйма ч.3? Необходим ли ход ч.5? Каждый ход имеет своё значение, которое нельзя обойти вниманием. Изучайте этот вариант до тех пор, пока вы действительно не поймёте смысл каждого хода. Если вы познаете истинный смысл данного дзёсэ-ки, это даст вам ключ к пониманию сотен других.



Д.18

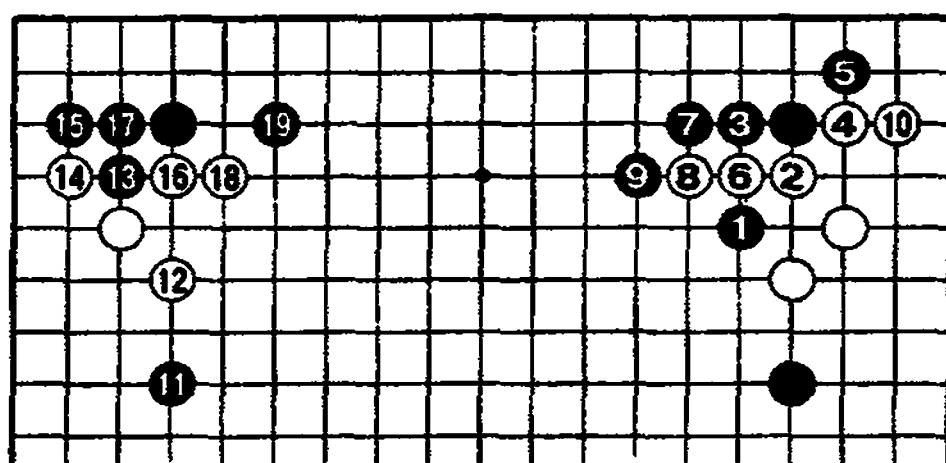
68

Д.22. Учитывая расположение камней в левом верхнем углу, результат этого дзёсэки теперь иной. Ход ч.1 – обычное никкентакабасами и ходы 2...5 сделаны по дзёсэки. Но в данном случае плохой результат получили чёрные. Ходом 6 белые начинают комбинацию, которая приведет к переконцентрации чёрных на верхней стороне. Эта тактика высокого уровня. Последовательность продолжается до хода 17 и теперь уже чёрных можно обвинить в неразумной игре. Вместо хода 3...



Д 22 (17 12)

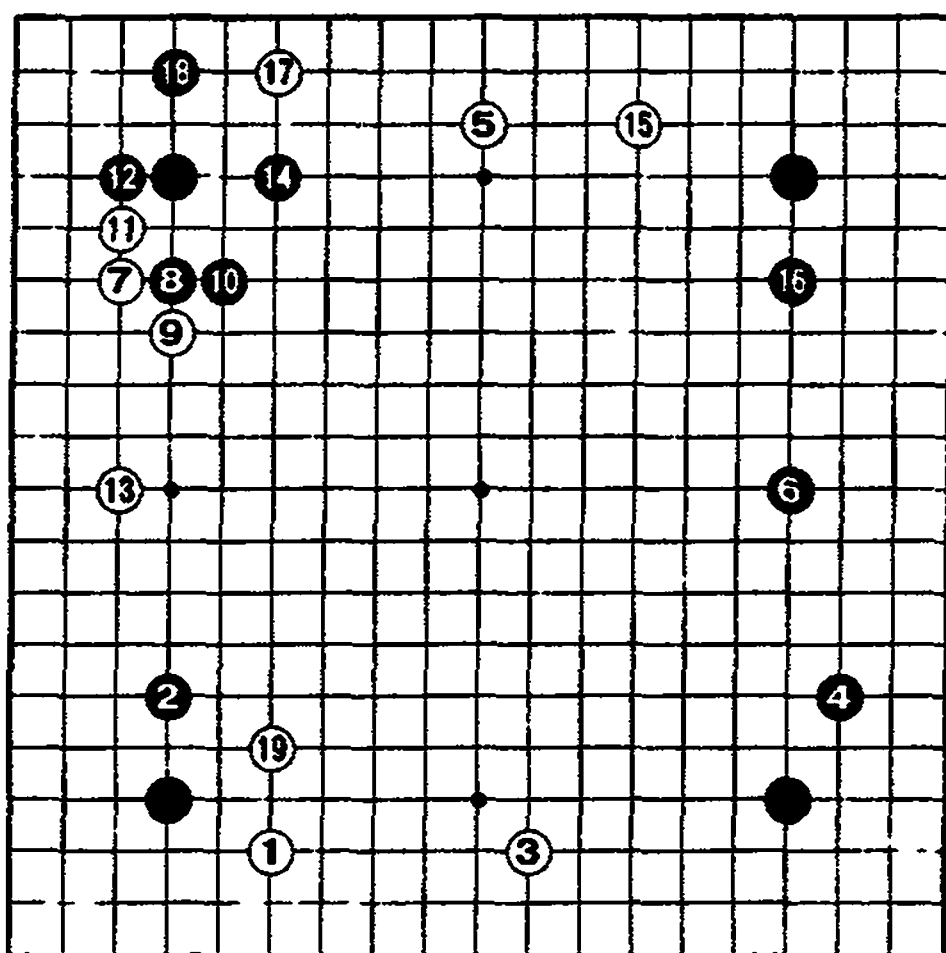
Д.23. Чёрным лучше использовать дзёсэки, начинающиеся ходом 1. После его завершения (белые не могут пропустить ход 10, так как ч.10 полностью лишит их базы), чёрные используют сэнтэ в верхнем левом углу. Косуми-цукэ ч 13 – неплохой вариант. Если игрок может воплощать в жизнь подобные идеи, он получает удовольствие от фусэки. Дзёсэки неотделимы от фусэки в целом.



Д 23

В конечном счёте все любители заучивают, по крайней мере, основные дзёсэки, но все они весьма неуклюжи в их использовании. В этом одна из причин их слабости.

Д.24. Одна из учебных партий. Цукэ-ноби дзёсэки 8...14 было неуместно в данной ситуации, но послушаем аргументы моего соперника 3 дана: «Чёрные слабы на верхней стороне из-за хода б.5, потому они должны быстро стабилизировать позицию. Вот почему я сыграл надёжно: 8 и т.д.».



Д 24

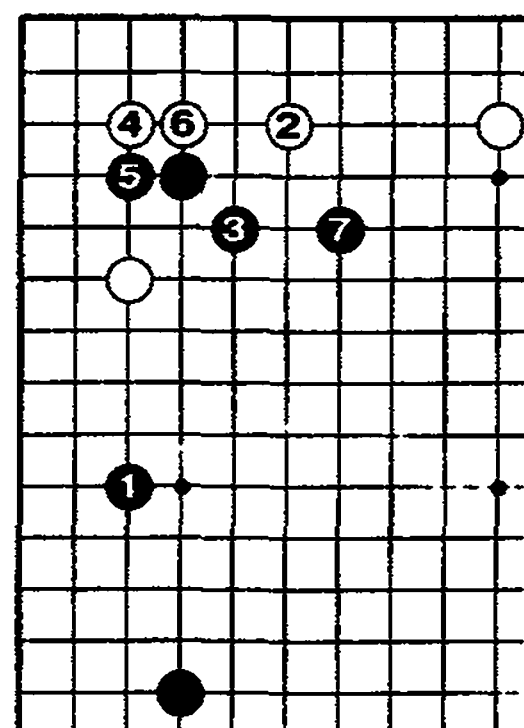
Хорошо уже то, что он думал. Но думал он неправильно. Более слабый игрок полагает, что играя цукэ 8, он атакует камень б.7. Удивительно! В этом цукэ нет ни грамма атаки! Обратите внимание, что в то время как чёрные укрепляют свою позицию, Белые делают то же самое: 9...13.

Результат чёрных, полученный при розыгрыше цукэ-ноби дзёсэки до 14 хода неблагоприятен даже с локальной точки зрения. Чёрные использовали пять камней против четырёх камней белых, но их позиция не содержит в себе преимущества.

Выгоды цукэ-ноби дзёсэки легко можно понять. Белым трудно осложнить его и, что более важно, оно хорошо работает, когда надо превратить верхнюю сторону в большое мойо. Взятое только как угловая форма, оно полностью лишено привлекательности.

Теперь ошибочность воззрений моего соперника на верхнюю сторону должна быть очевидной. Но что ещё хуже, его выбор дзёсэки позволил мне захватить на левой стороне ключевой пункт 13, который он сам должен был пытаться занять. Для игры с форой в четыре камня такое начало и результат, достигнутый к 19 ходу, должны рассматриваться как неудовлетворительные для чёрных. Часто ответственность за это лежит и на дзёсэки, которое началось ходом 8.

Ходом 8 чёрные должны были сыграть 1 на Д.25. В данной позиции это единственный ход – хираки и хасами.

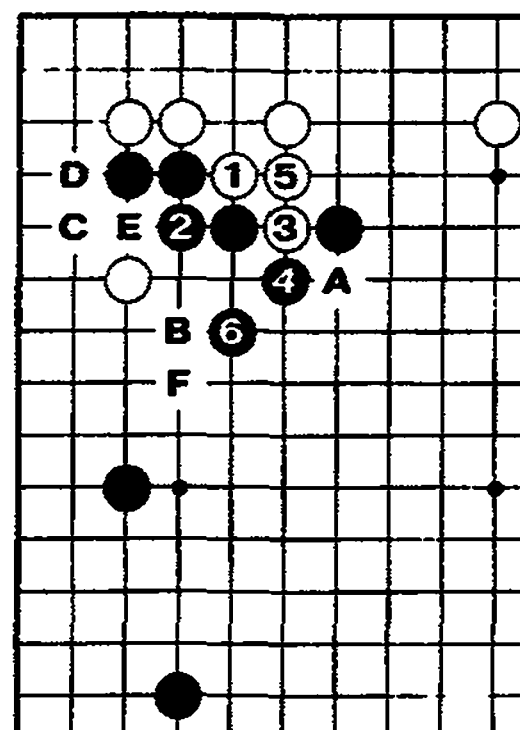


Д.25

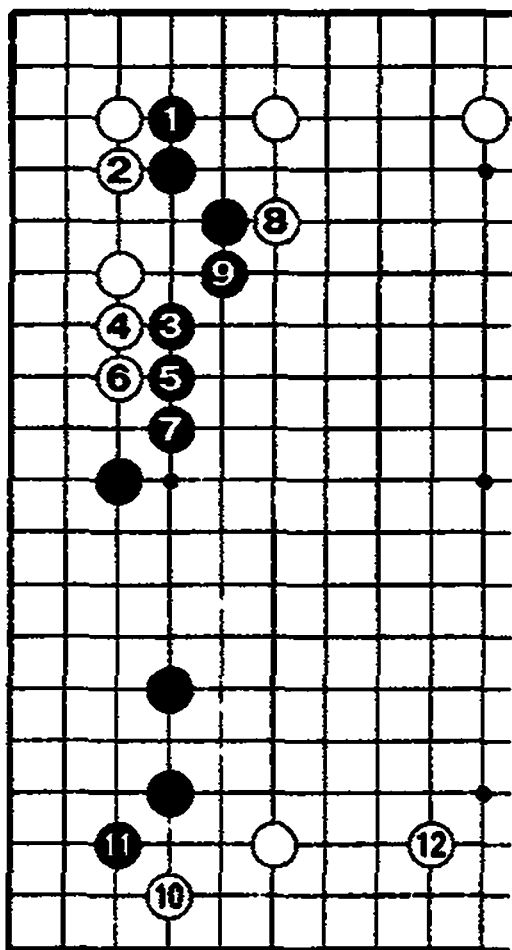
Многим не нравится то, что происходит потом. двойное какари б.2, они думают, что чёрным теперь сложнее играть. Но предположим, что чёрные избирают самое простое дзёсэки, начиная с косуми 3 и заканчивая ходом 7. Что здесь может не понравиться? Что здесь сложного, хотел бы я спросить? Сравните эту диаграмму с Д.24. На вопрос, насколько эта ситуация лучше предыдущей, можно ответить одним словом: бесконечно.

Д.26. Продолжение Д.25.

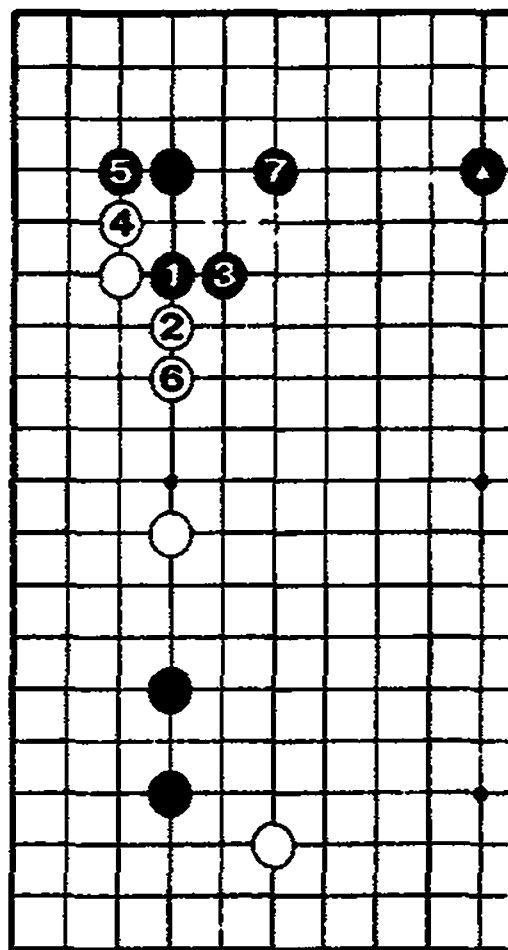
Чёрные без проблем парируют атаку белых: 1...5. Тот, кому не нравится разрезание в «А», может дать атари ходом в 5 перед соединением 2. Чего чёрные должны опасаться, так это хода б.«В». Чёрные должны отвечать «С». Если ч.«F», то б.«D» - ч.«C» - б «E».



Д.26



Д 27



Д 28

Д.27. Тот, кто сделает ход 1 с другой стороны, не понимает Го. После 2...12 игра окажется для белых лёгкой.

Д.28. Когда у чёрных имеется на доске камень , цукэ-ноби дзёсэки даст блестящий результат. Позиция на левой стороне и в нижнем левом углу также идеальна для чёрных. Эта диаграмма должна быть полезным напоминанием.

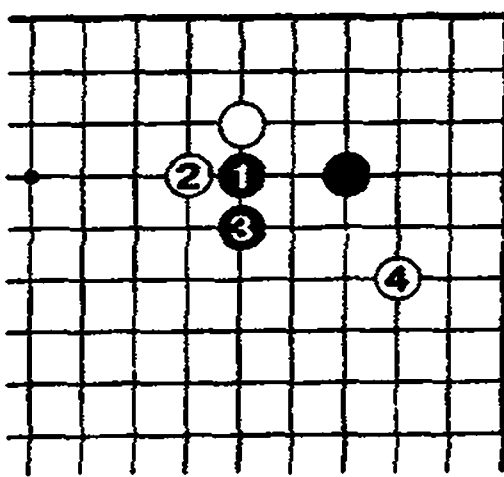
А теперь возьмите книгу по дзёсэки, которая дремала на вашей книжной полке, откройте её и снова изучите, используя тот метод, который я описал.

ХОРОШИЕ И ПЛОХИЕ ФОРМЫ

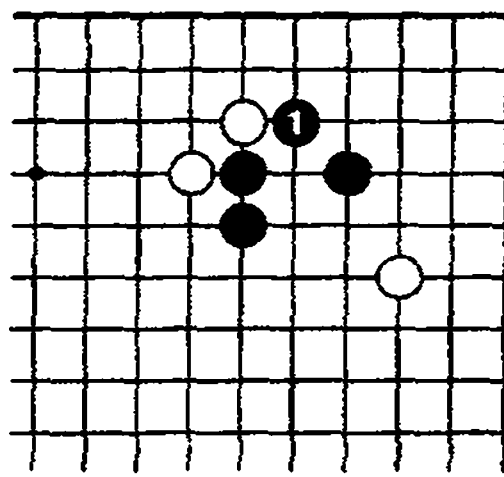
Все восхищаются красивыми вещами, и всем хочется их иметь. Это применимо и к Го, где существует эстетика формы. Каждый, кто следит за игрой профессионалов, может увидеть прекрасное и в последовательности ходов, и в красоте создаваемых форм. Го на любительском уровне далеко от этого.

Слабые игроки не должны быть слишком озабочены формой, в надежде, что красивые формы сами по себе сделают их игру лучше. Игра любителей, ориентирующихся лишь на хорошие формы, не производит впечатления сильной. Они имитируют внешнюю красоту, заимствованную из профессионального Го, но упускают внутренний смысл и содержание. Поэтому нельзя сказать, что хорошая форма всегда правильна.

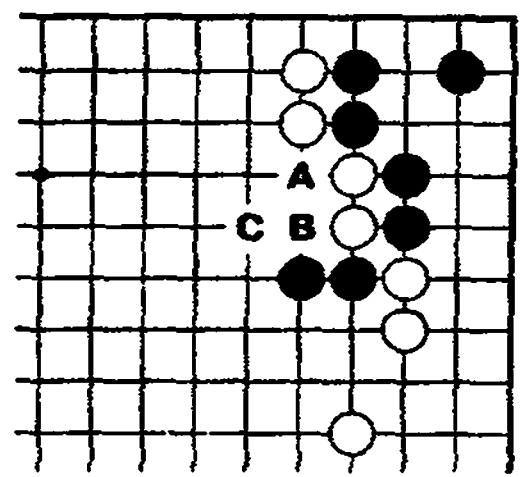
Плохие формы имеют свои собственные свойства, плюсы и минусы, и иногда они лучше. И всё же я не советовал бы вам игнорировать эстетику форм. Поэтому я решил написать главу, которая поможет развить способности различать хорошие и плохие формы.



Д1



Д2



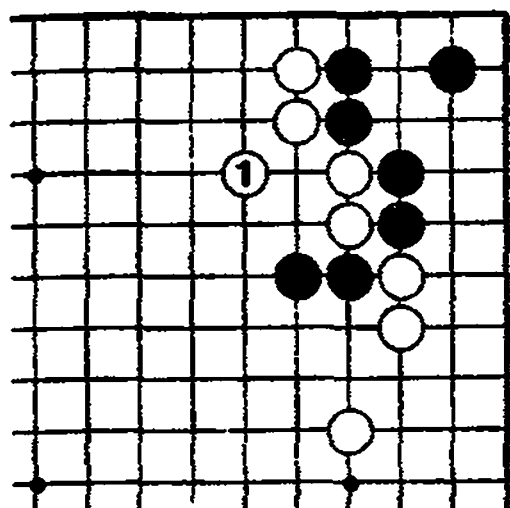
Д3

Д.1. Ходы ч.1, 3 – цукэ-ноби дзёсэки, ход б.4 – неслыханный отход от дзёсэки, ужасный ход, грубая ошибка. Чёрные должны ответить мгновенно и без колебаний.

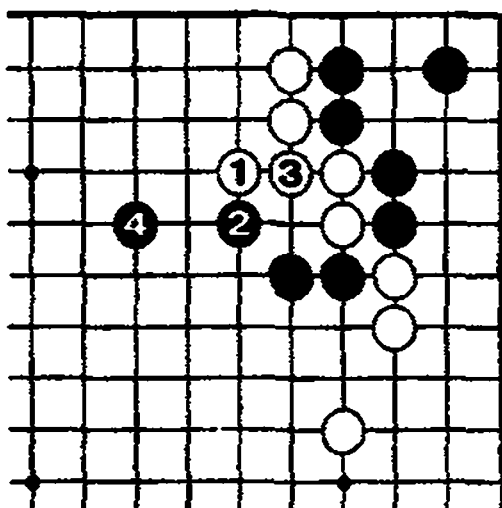
Д.2. Конечно, чёрные играют 1. Им даже думать не надо о том, как могут после этого сыграть белые. Имея такой шанс, только очень слабый игрок будет сомневаться, где сыграть «не сюда и не сюда, а может, оставить эту позицию, как она есть?» Чёрные с энтузиазмом должны сделать ход 1, их должна переполнять радость.

Д.3. Ход белых. Если они проигнорируют эту позицию, чёрные сыграют в «А». Вы имеете в виду, что белые должны соединиться в «А»? Это будет плохая форма, а следовательно, ход неэффективен. Что же тогда, может, белым сыграть в «В»?

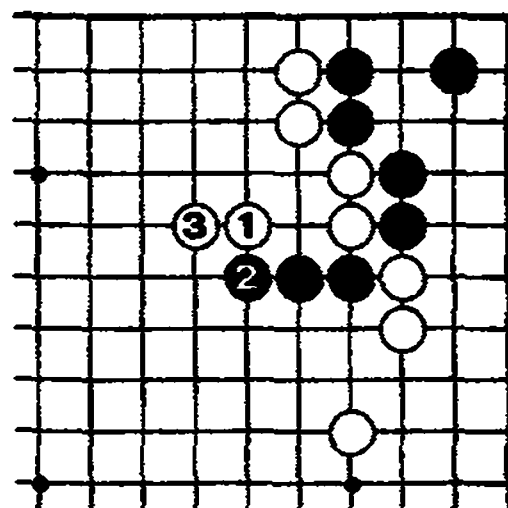
Что?! Невероятно! Это будет один из самых ярких образцов плохой формы. Если белые сыграют «В», чёрные ходом в «С» дадут атари. Будьте так добры, избавьте меня от этого печального зрелища.



Д4



Д5

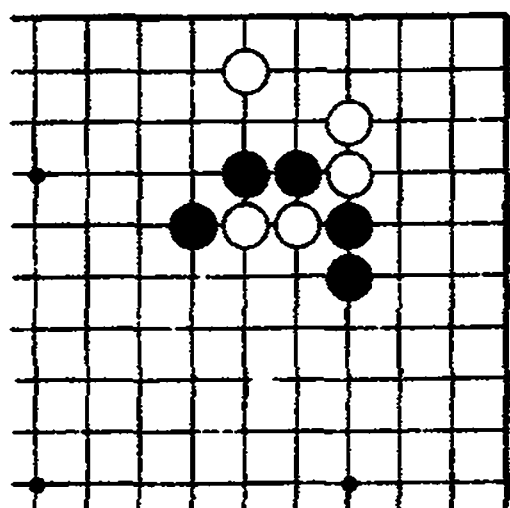


Д6

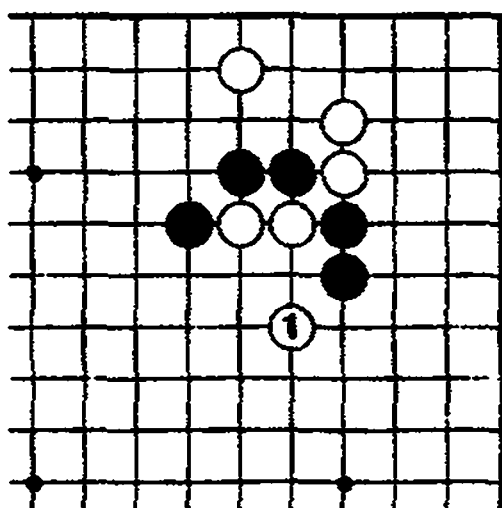
Д.4. О, я все понял! Надо сделать ход 1, как на Д.2. Прекрасно!

Прекрасно? Не торопитесь. Эта ситуация всего лишь похожа на ситуацию на Д.2. На б.1 чёрные 2 ходом на Д.5 займут ключевой пункт, а ход 4 даст им большое преимущество в борьбе за опережение противника. У чёрных инициатива.

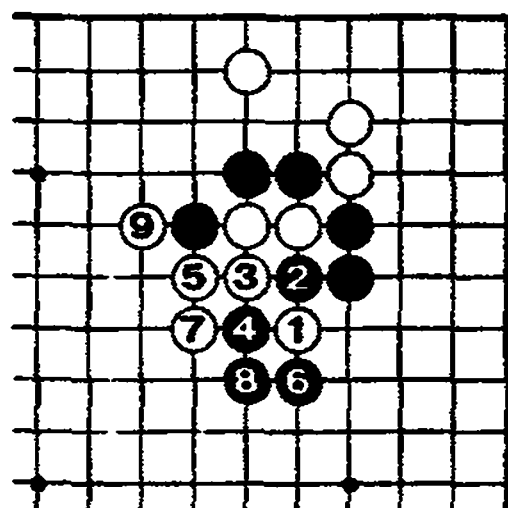
Д.6. Ход б.1 – единственный. Даже любитель, если он имеет какой-нибудь дан, должен знать его. Он не только создаёт хорошую форму, но и очень важен с точки зрения борьбы за опережение. Сравните эту диаграмму с Д.5 и отметьте важность опережения вашего противника. Это типичная ситуация, когда знание или игнорирование хорошей формы могут привести, соответственно, к обретению преимущества или к отставанию.



Д7



Д8

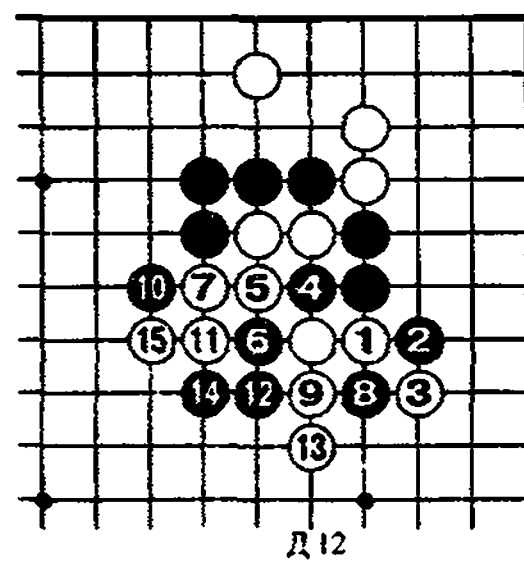
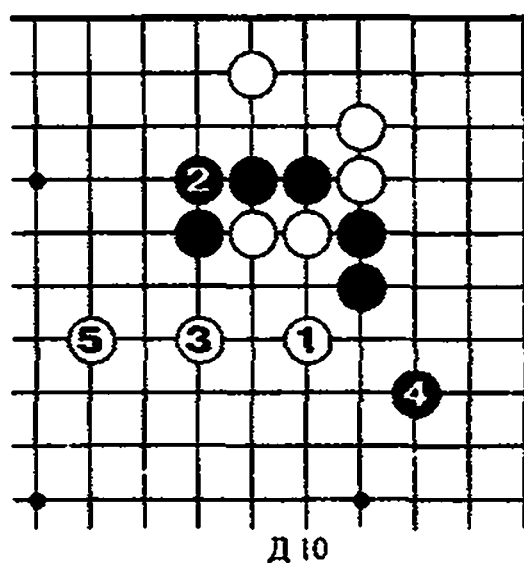
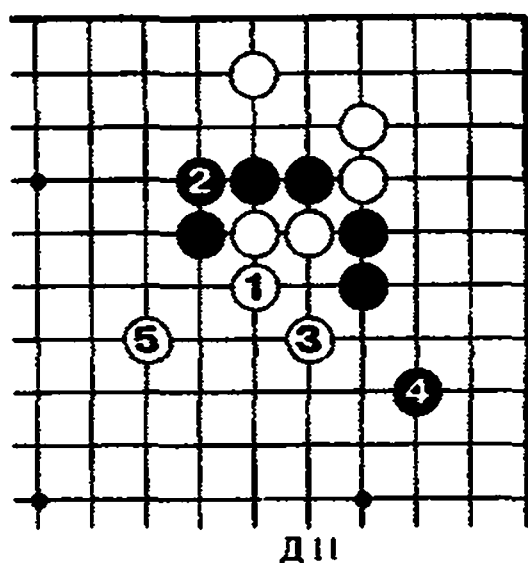


Д9

Д.7. Ход белых. Эта ситуация встречается весьма часто, поэтому знания, полученные при её изучении, могут иметь широкое применение.

Д.8. Тоби б.1 – тэсудзи того же типа, что и ход 1 на Д.6. Слабые игроки иногда делают прыжок на один пункт левее и, к сожалению, немедленно теряют два камня. В этой ситуации единственно правильный ход 1.

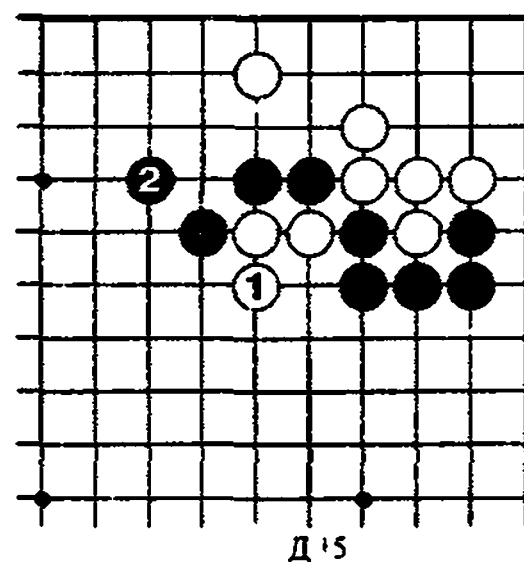
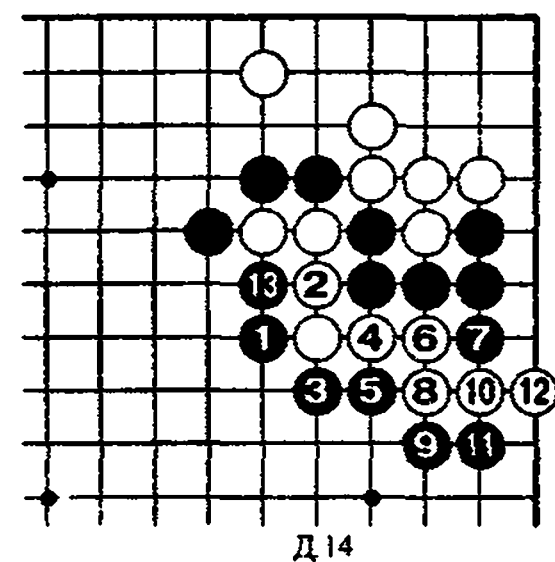
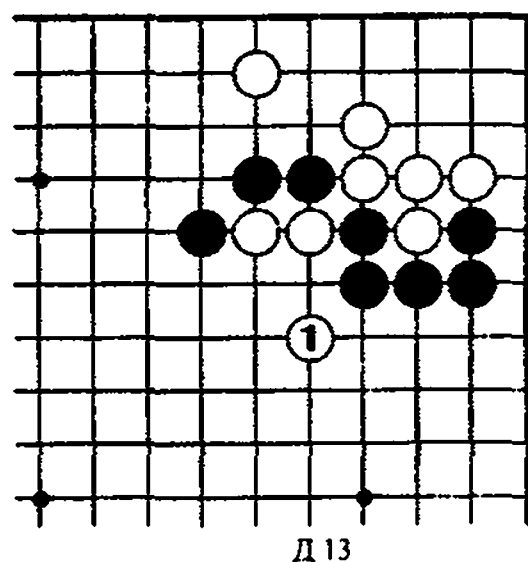
Д.9. Есть игроки, которые знают, что ход 1 – правильный, но имеют в отношении его некоторые сомнения. Одна из причин этого – возможность сыграть дэгири ч.2, 4 и т.д., а им не хочется отдавать камень, только что поставленный на доску. Позвольте заявить, что результат после хода 9 благоприятен для белых.



Д.10. Белые могут избавиться от вышеупомянутых сомнений, сыграв 1, но форма, которую они получают при этом, далеко не совершенна.

Д.11. Ходом 1 белые создают хорошую форму и до хода 5 ситуация развивается как показано на диаграмме. Если ситё благоприятно для белых, то ходом 3 они могут сыграть лучше.

Д.12. Они блокируют чёрных ходом 1. Ситё возникает после хода 14, но если белые после хода 15 ускользают, то позиция чёрных разваливается.

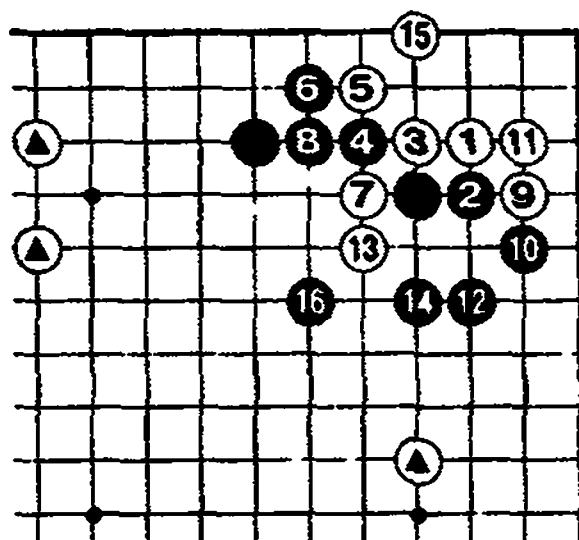


Д.13. Однако у каждого правила есть исключения. Если белые играют 1 в этой позиции, у чёрных есть контрэтсудзи...

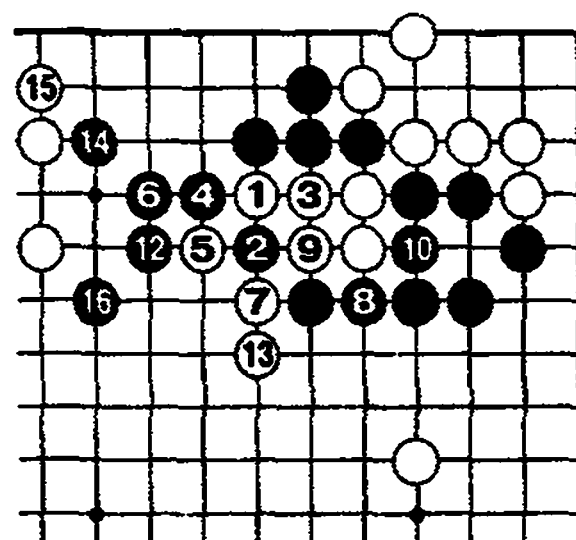
Д.14. Последовательность 1...13 называется «свободное ситё» или «ситё со свободным пунктом». Чёрные с успехом могут применить этот приём, если они просчитали вариант до конца. Однако если они этого не сделали, а всего лишь повторяют заученную комбинацию, то они рискуют всем. Как сказал Юкиси Фукудзава: «Уверенность порождается сильной игрой, а сильная игра – уверенностью».

Д.15. В данном случае нет смысла говорить о плохой или хорошей форме. После хода б.1 у них плохая форма, но это – единственный ход. Другого хода нет. Однако профессионал сделает всё возможное, чтобы не попасть в подобное положение.

Д.16. Обычно эта комбинация заканчивается после 16 хода, но в данном случае у белых есть поддержка в виде камней (▲).



Д 16



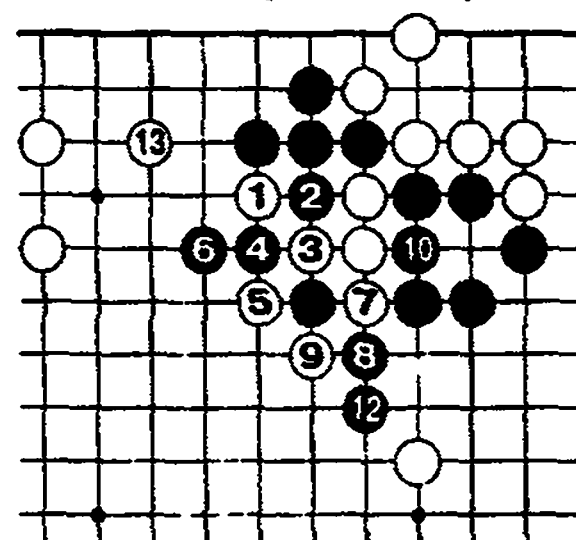
Д 17 (11 цуги)

Д.17. Поэтому они смело начинают 1 и продолжают, как показано здесь. Чёрные

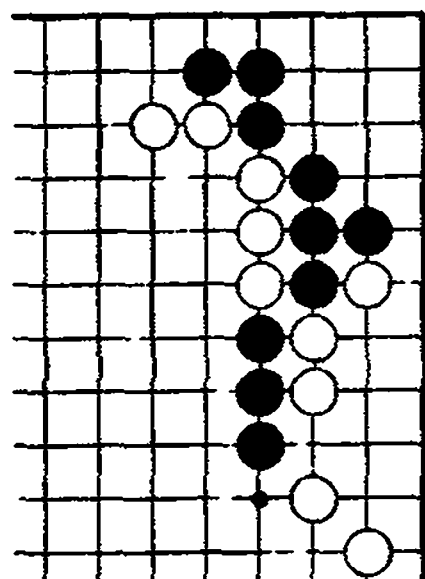
делают лучшие возможные ходы и вынуждают белых создать плохую форму. Однако белые были готовы к этому и настойчиво стремятся разъединить чёрных и обострить борьбу.

Вы, конечно, думаете, что профессионал никогда не будет так играть, но эта ситуация взята из игры двух известных профессионалов. Вы не верите? Но если окружающая ситуация благоприятствует борьбе, то почему бы не побороться?.

Д.18. Ход ч.2 - плох. После б.13 у чёрных трудное положение.



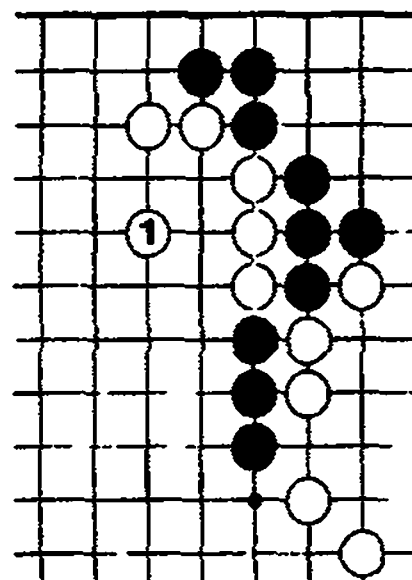
Д 18 (11 цуги)



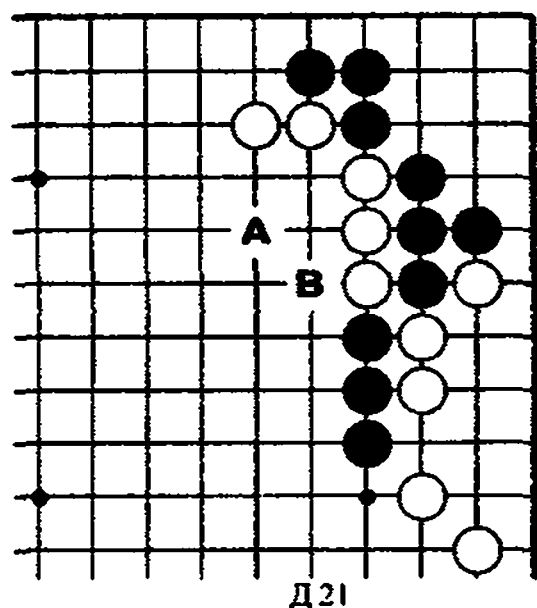
Д 19

Д.19. Ход белых. Должны ли они усилить свою группу вверху или им надо атаковать три чёрных камня «плавающих» в центре?

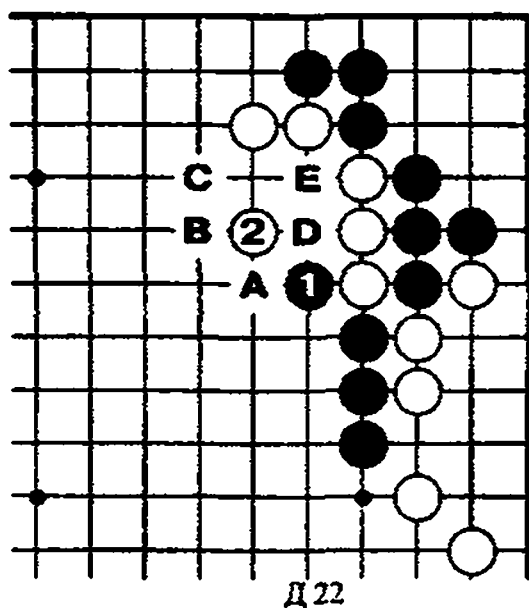
Д 20. Без колебаний белые должны сыграть 1. Это хорошая форма и правильный ход. Прежде всего, белые должны укрепить свою собственную группу. Этот камень позволяет обезопасить свою группу и теперь можно получить удовольствие от атаки на чёрных. Любой игрок, чей взгляд не притягивается немедленно к такой точке как 1, относится к хорошим формам слишком хладнокровно. Вы должны быть просто влюблены в хорошие формы. Ход б.1 должен возникнуть в вашем сознании в тот же момент, как вы увидите Д.19. Если, глядя на неё, вы не чувствуете такого же сердцебиения, как вспоминая любимого вам человека, то вы недостаточно любите хорошие формы.



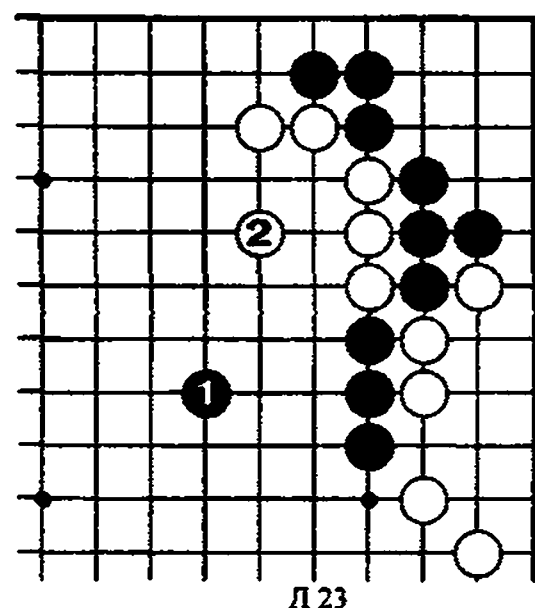
Д 20



Д.21



Д.22



Д.23

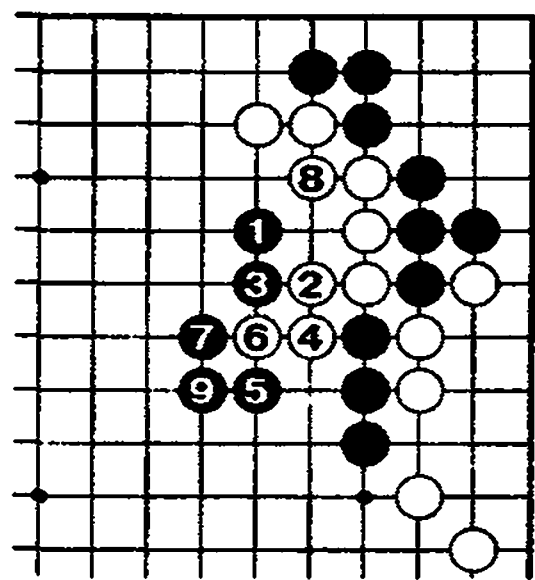
Д.21. Ход чёрных. Они хотели бы сыграть «А», но не возникнут ли у них проблемы после хода б.«В»?

Д.22. А как насчет ханэ 1? Тоже не очень хорошо – белые защитятся ходом 2.

Может быть тогда чёрным сыграть 1 в «А», но белые ответят цукэ 2. Затем ч.«В» - б.«С» - ч.«D» - б.«Е», но это не хорошо для чёрных.

Д.23. Ага! Чёрные должны укрепиться 1. «Будь готов к худшему» утверждает поговорка, но чёрные не понимают её. Именно белые действуют в соответствии с этой заповедью, играя 2. Все эти ходы – неверные ответы. Чего бояться чёрным, хотел бы я спросить?

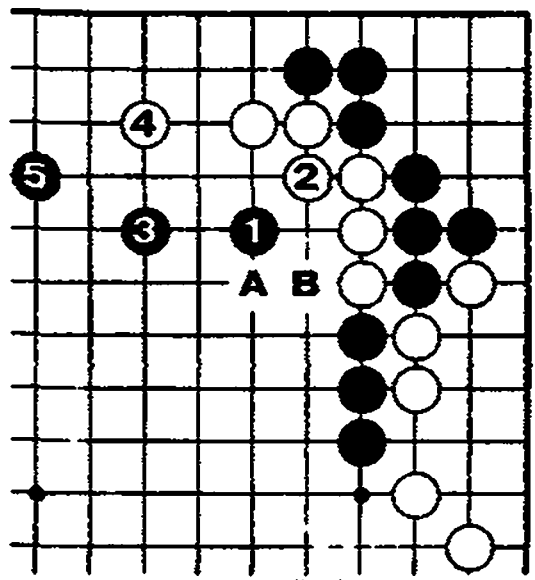
Д.24. Что ещё нужно, кроме хода 1?! Белые делают страшный ход 2, но чёрные не собираются пугаться. Они играют 3, 5, просчитав всю комбинацию. У белых нет шанса на контратаку. В определённый момент они должны соединиться ходом 8, иначе чёрные разрежут. Их форма настолько ужасна, что на неё невозможно смотреть. Атака чёрных становится неудержимой. Всё это зависит от правильного первого хода.



Д.24

Д.25. Соединение б.2 только ускорит кризис. Чёрные безжалостно атакуют 3, 5. Белые не могут ходом 2 контратаковать в «А». Чёрные вклиниваются в «В», и белым трудно найти ответ.

Это иллюстрация золотого правила: «ключевой пункт противника есть твой ключевой пункт». Чёрные без колебаний должны сыграть 1. Каждый, у кого возникают проблемы в нахождении подобных ключевых точек, должен снова и снова практиковаться в таких ситуациях.



Д.26. Награда от постоянной тренировки в поиске ключевых точек состоит в том, что игрок обретает способность находить уязвимые точки в таких формах, в которых раньше не знал с чего начать.

Вверху справа

Очень жаль, если в ёсэ белые сыграют ханэ «А». У них есть более острый ход. Группа чёрных не обязательно разобьётся, но территория, которая могла бы принести им более десяти очков, будет существенно уменьшена, а если они ответят неверно, то проблемы могут стать весьма серьёзными. Какое ёсэ-тэсудзи есть у белых?

Вверху слева

Все знают мёртвую форму из пяти пунктов: «автомобиль», но мало кто слышал о мёртвой форме из семи пунктов. Здесь как раз эта ситуация и белые могут убить чёрных.

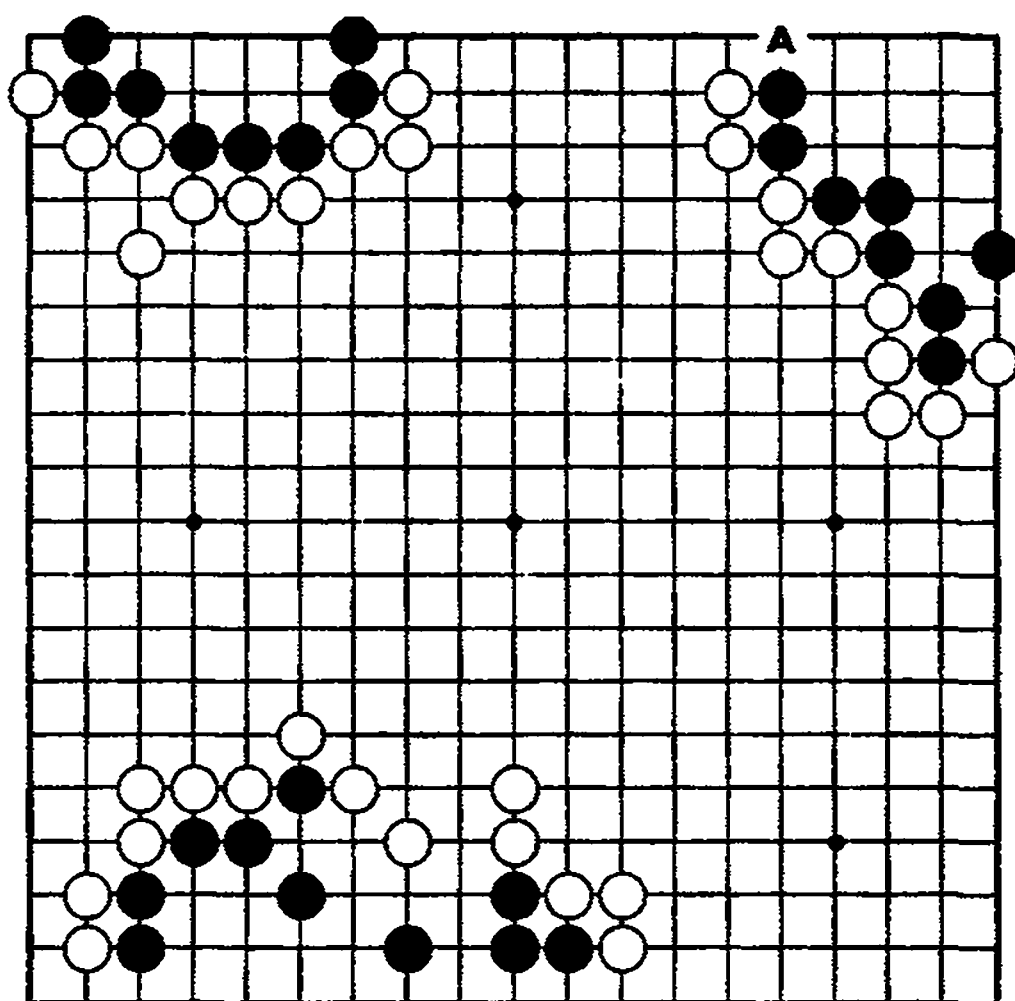
Внизу слева

Не похоже, что эта группа чёрных внизу может умереть, но, тем не менее, это так.

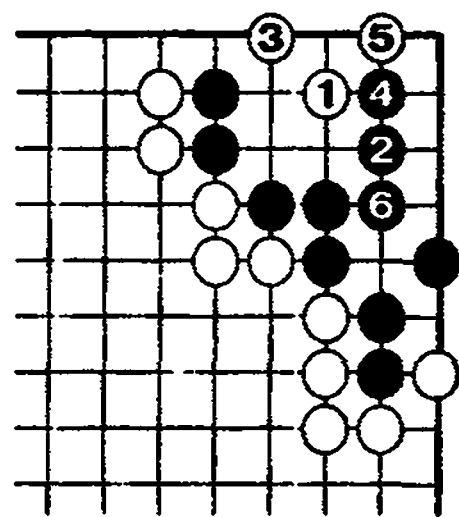
Ход белых - захватить чёрную группу

Д.27. (Вверху справа). Занимая ключевой пункт 1, белые глубоко проникают в территорию чёрных и заканчивают в сэнтэ, в то время как чёрные с трудом делают два глаза там, где, казалось, имели большую территорию.

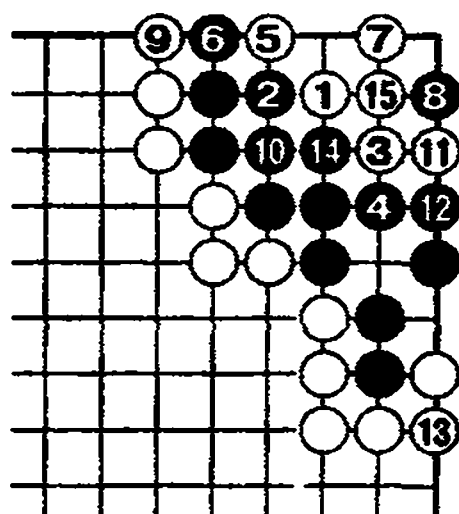
Д.28. Рассердившись, чёрные пытаются сопротивляться: 2, но им не удаётся выбраться из этой ситуации без потерь: после 3...15 белые добиваются двухшагового ко. Для белых это ко как воскресная прогулка. Если они его проигрывают, то всего лишь возвращаются в исходный пункт. Для чёрных же дело куда серьёзнее.



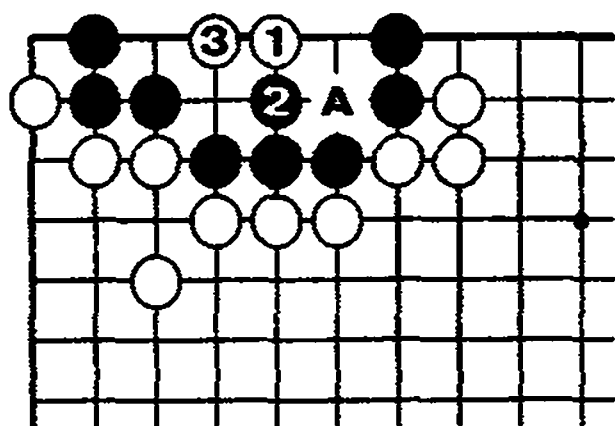
Д.26



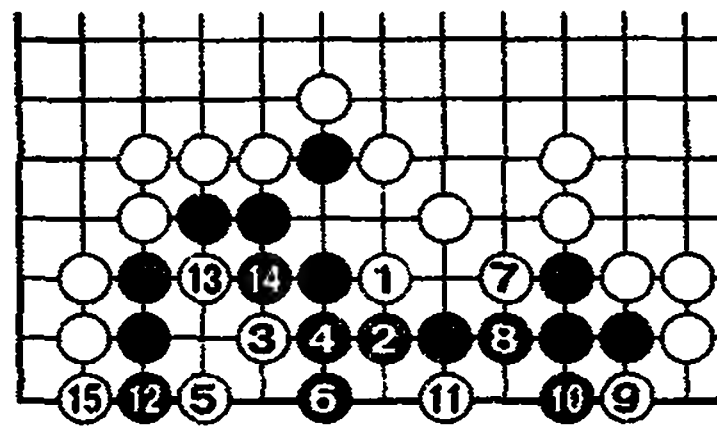
Д.27



Д.28



Д 29



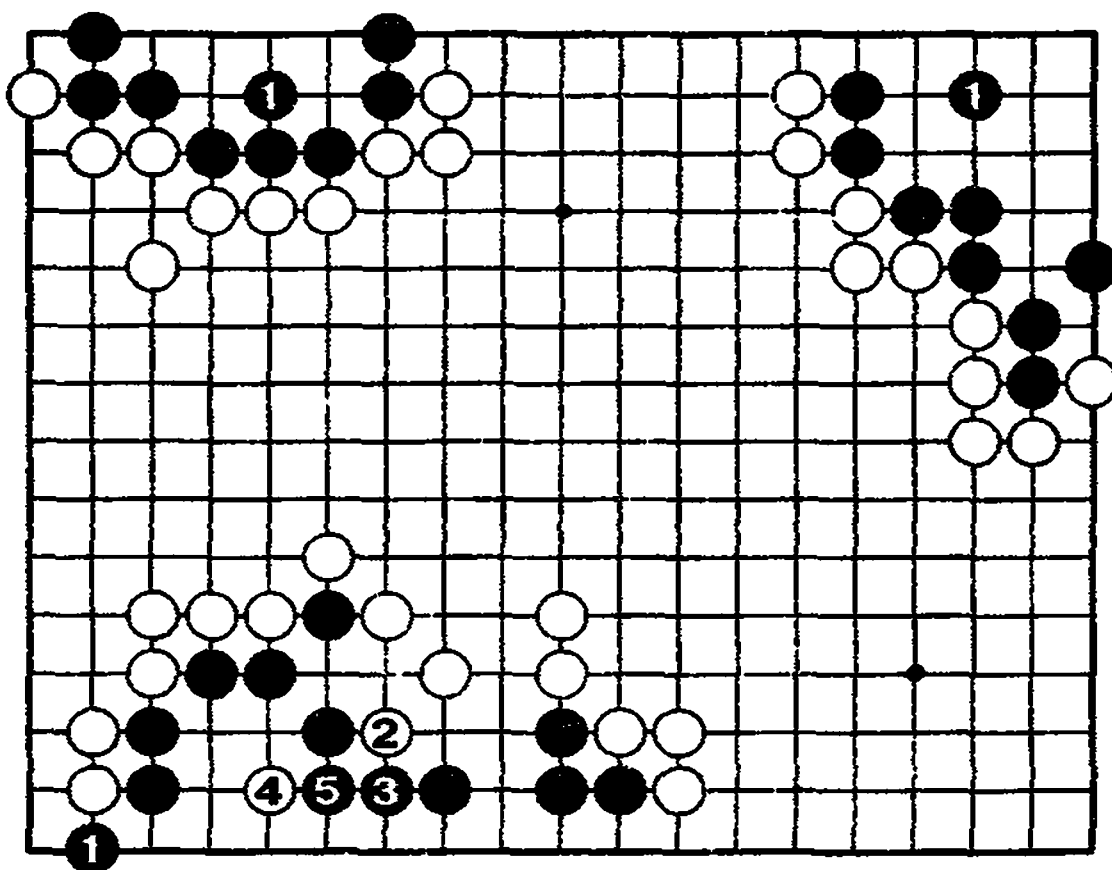
Д 30

Д.29. (Вверху слева). Ходом 1 белые наносят удар в центр построения чёрных и чёрные умирают. Если вместо 2 они играют 3, то им нечего противостоять ходу б.«А». Если ходом 1 белые сыграют в 3, то после ч.1 - б.2 - ч.«А» возникает ко-борьба, что является неудачей для белых.

Д.30. (Внизу слева). Целью белых является пункт 3, и после 15 хода чёрные умирают. Если Вы нашли и 5 ход, то решили задачу. В этот момент надо быть осторожным. Если б.5 сыграть в 12, то чёрные после 6...11 получат один глаз, затем сыграют в 5 – живая группа.

Эти три задачи игрок с развитым чувством формы должен решить с первого взгляда.

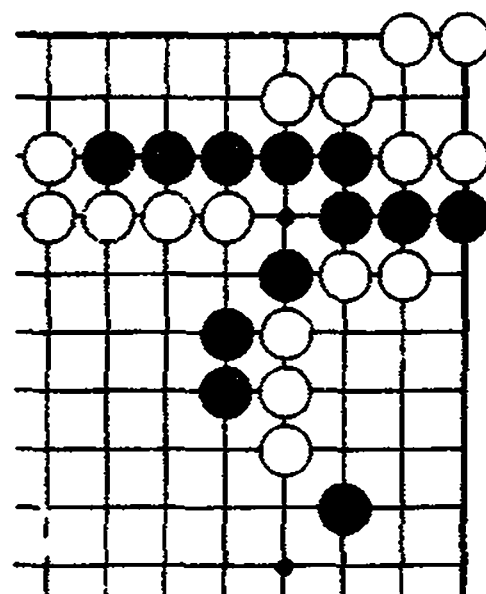
Д.31. Если сейчас ход чёрных, то учитывая перспективы ёсэ, показанные ходы лучшие для них.



Д 31

Д.32. Ход чёрных. Все их силы на краю гибели. Какой ход может их спасти?

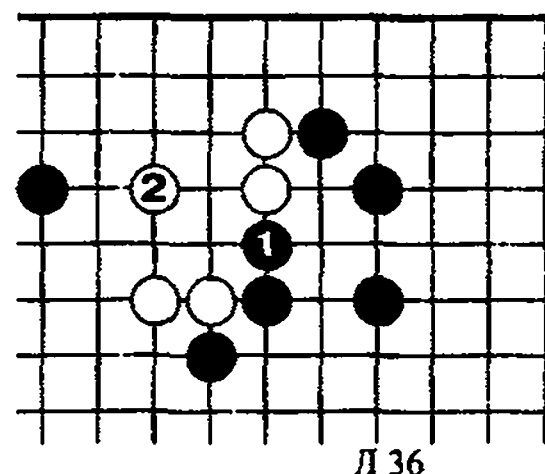
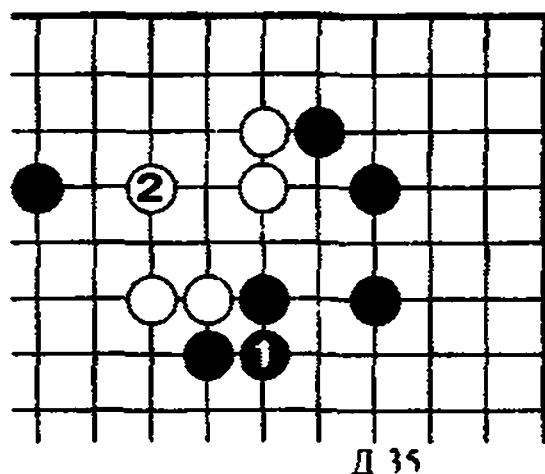
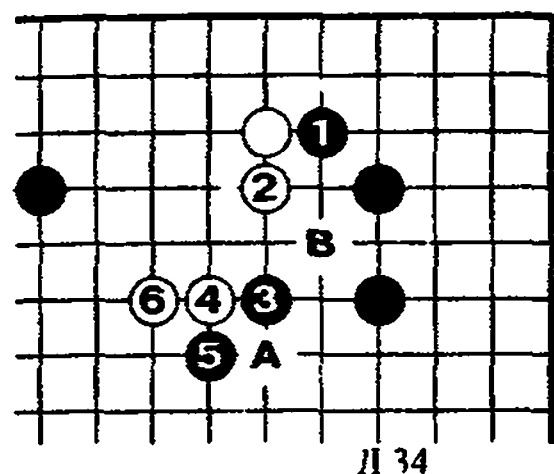
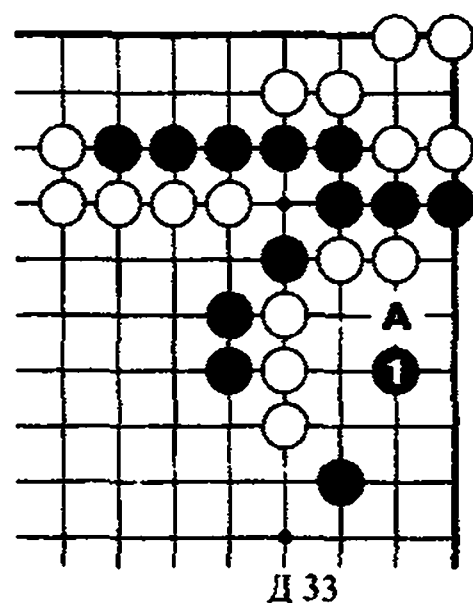
Без предшествующих уроков слабый игрок или даже игрок среднего уровня возможно будет иметь проблемы в решении такой задачи. Наше изучение плохих и хороших форм даёт ответ немедленно. Это уже значительное достижение, причём такое, которого может добиться любой любитель.



Д 32

Д.33. Ответ: ход ч.1. Вы думали, что чёрные сыграют в «А»? Как вы могли вообразить такое «не тэ-судзи»? Я гарантирую, что все, кто увидел ход 1 немедленно будут восхищены хорошей формой. Кроме того, разве ход ч.1 не выглядит элегантно?

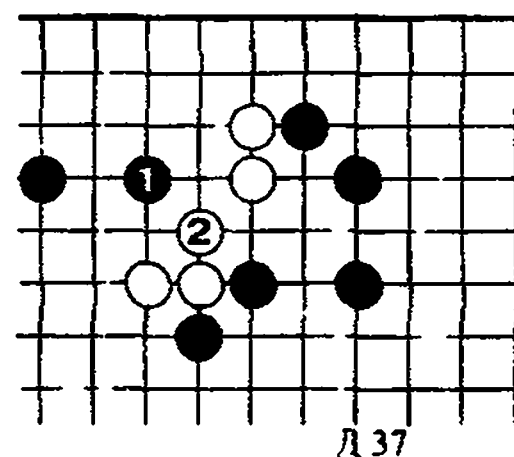
Любитель вряд ли сделал бы такой ход. Если бы сейчас был ход белых, то они без сомнения сыграли бы 1, захватывая чёрных и строя хорошую форму.



Д.34. Эта комбинация постоянно возникает на форе. До этой формы может дойти каждый. Но как продолжать? Рискну предположить, что некоторые уже догадались, какого хода я жду от них. Но не забывайте, что чёрные могут быть разрезаны в «А» и что ход б.«В» также может поставить перед чёрными проблемы. Поэтому могут найтись игроки, которые не в состоянии заставить себя сделать следующий ход, даже если они знают, где он должен быть сделан.

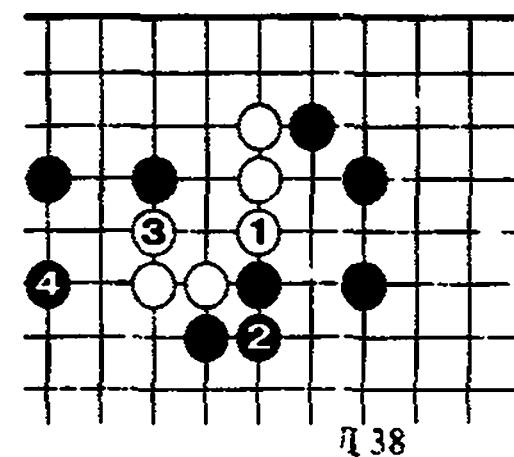
Д.35. Соединение 1 – трусливый ход. Белые исправят свою форму ходом 2. Чёрные позволили белым легко выбраться из сложной ситуации.

Д.36. Собравшись с духом, чёрные играют 1. Белые отвечают 2, и у них снова хорошая форма. Может быть, хватит валять дурака?



Д.37. Занимая ключевой пункт 1, чёрные угрожают разрезать. Белые соединяются 2, но этот ход не выполняет никакой другой работы, не оказывает влияния на чёрных и приводит к плохой форме – печально известный «пустой треугольник».

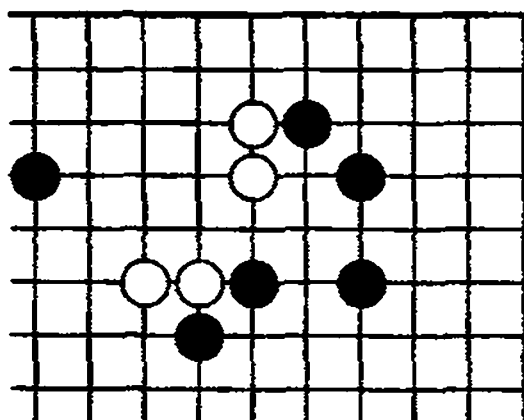
Д.38. Если б.1, чёрные без суеты соединяются 2. Белые должны сыграть 3, чтобы избежать разрезания, и чёрные продолжают атаковать ходом 4. Хорошая форма чёрных резко контрастирует с плохой у белых.



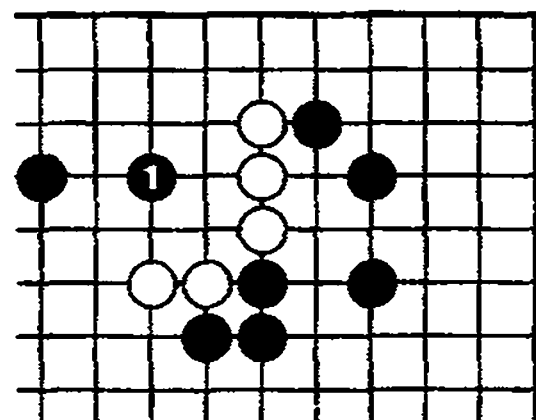
Д.39, Д.40.

Это ассоциативный тест.

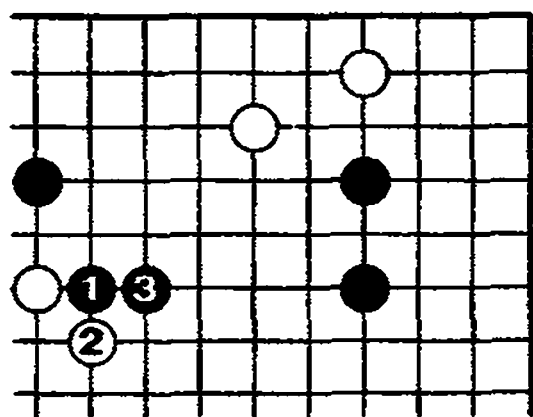
Можете ли вы, глядя на первую из диаграмм, представить себе ту плохую форму, которую получают белые на Д.40 после хода ч.1?



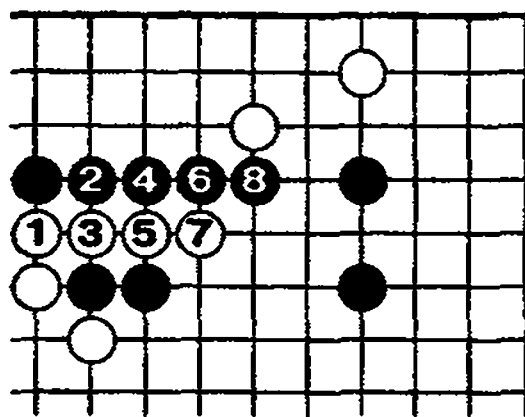
Д 39



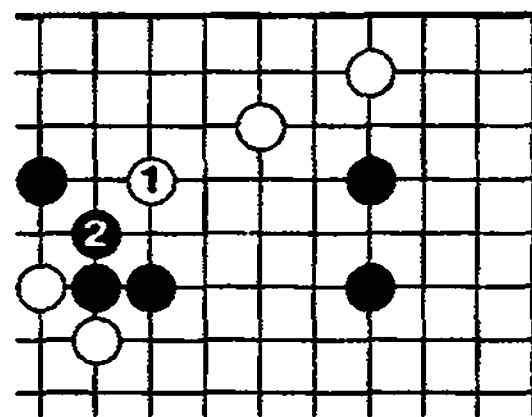
Д 40



Д 41



Д 42

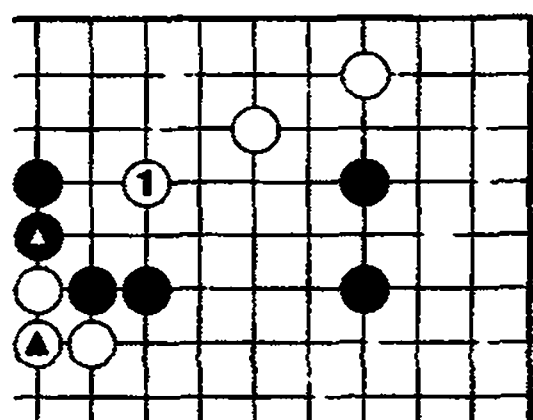


Д 43

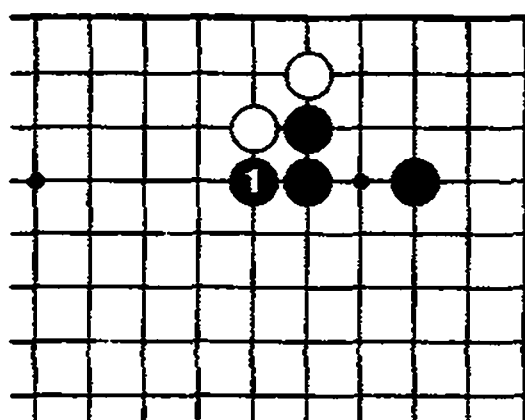
Д.41. После цукэ-ноби ч.1, 3, где должны сыграть белые?

Д.42. Ход б.1, сделанный по аналогии с дзёсэки, неправильный. Чёрные сыграют 2 и, если белые будут проталкиваться вперед ходами 3 и т.д., получают огромную территорию. Играя белыми, любители часто допускают подобные ошибки.

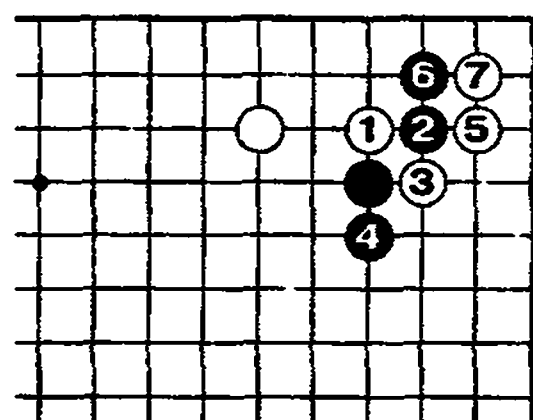
Д.43. Правильный ход. Чёрные понимают, что у них плохая форма, но ничего не могут изменить. Если не сыграть 2, их разрежут. Белые добились хорошей формы и стабилизировали свою форму. У чёрных плохая форма и они дрейфуют. Отсюда следует, что..



Д 44



Д 45



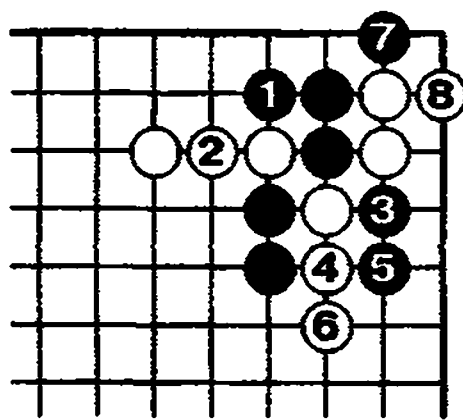
Д 46

Д.44. Белые должны сыграть 1 и в том случае, если есть камни ▲ и ▲.

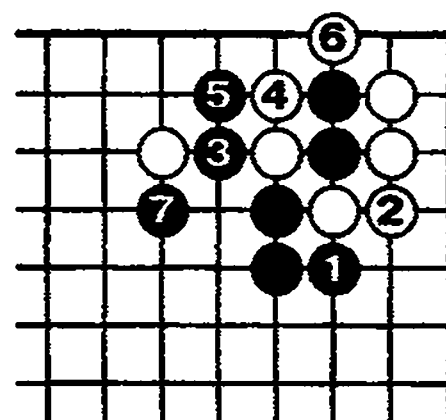
Д.45. В данном случае после ч.1 не возникает «пустой треугольник». Это хорошая, сильная форма. Вы должны четко понимать это различие.

Д.46. Взаимное разрезание белых (кири-тигаи) 1, 3 -- проклятие для слабого игрока. Ход ч.4 следует поговорке: «При кири-тигаи – удлиняйся», но белые продолжают борьбу ходами 5, 7.

Д.47. Чёрные принимают вызов и наносят удары справа и слева: 1...5. «Мы с Наполеоном вычеркнули слово «жертва» из наших словарей», – объявляют они, играя 7. Но это не очень подходящий момент для воспоминаний о Наполеоне. Ход 6.8



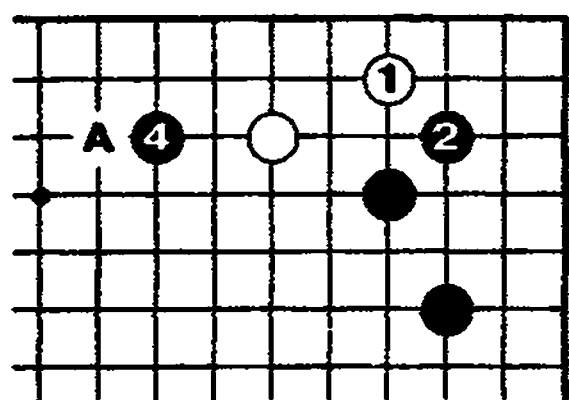
Д 47



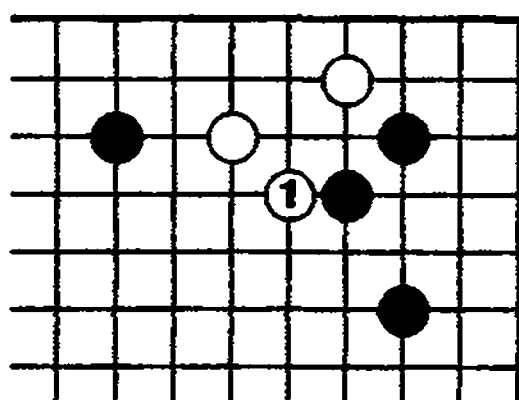
Д 48

застигает чёрных врасплох и лишает их надежды на успех.

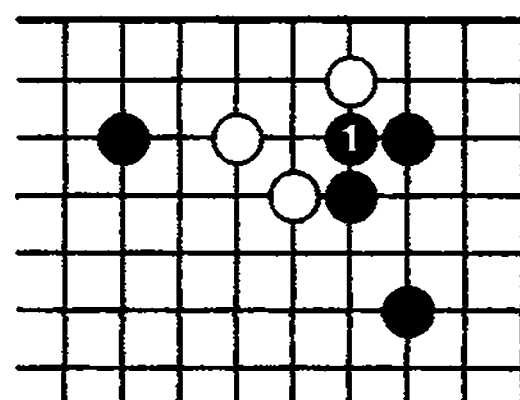
Д.48. Комбинация 1...7 – прекрасный маневр чёрных, включающий жертву двух камней. Это стоит запомнить. Самым прекрасным является завершающий ход 7.



Д 49



Д 50



Д 51

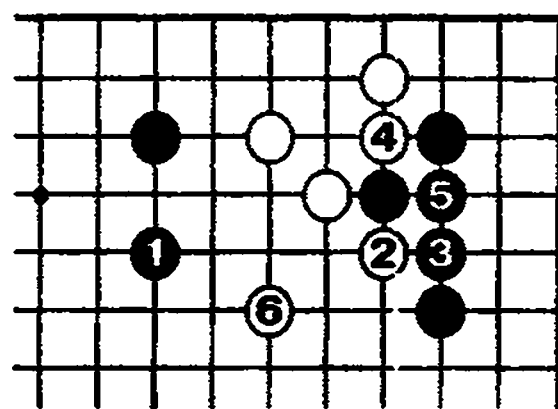
Д.49. После обмена: 1 - 2 справочники по дзёсэки требуют чтобы белые сыграли в «А», но иногда белые пропускают этот ход. Тогда ч.4 представляет собой сильную атаку.

Д.50. Один из возможных ответов: косуми-цукэ б.1. Как отвечать чёрным?

Д.51. Гудзуми ч.1 – правильный ответ. Как может быть правильным ход, дающий плохую форму?

Д.52. Если вместо этого чёрные атакуют 1, белые быстро строят хорошую форму 2, 4.

Ход ч.1 на Д.50, так называемый «хороший ход при плохой форме» был сделан с единственной целью – помешать белым добиться хорошей формы.

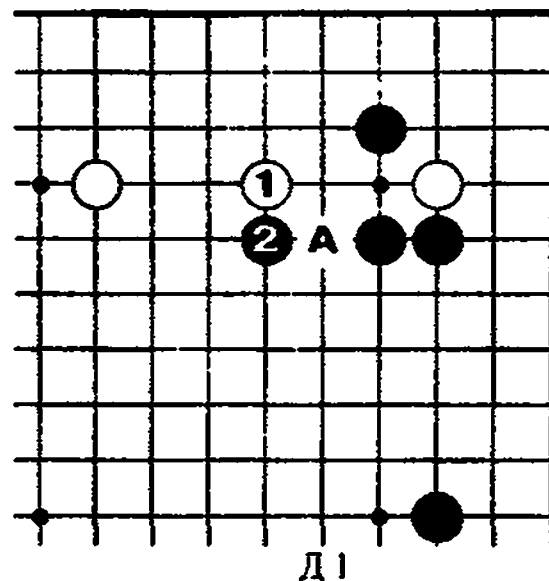


Д 52

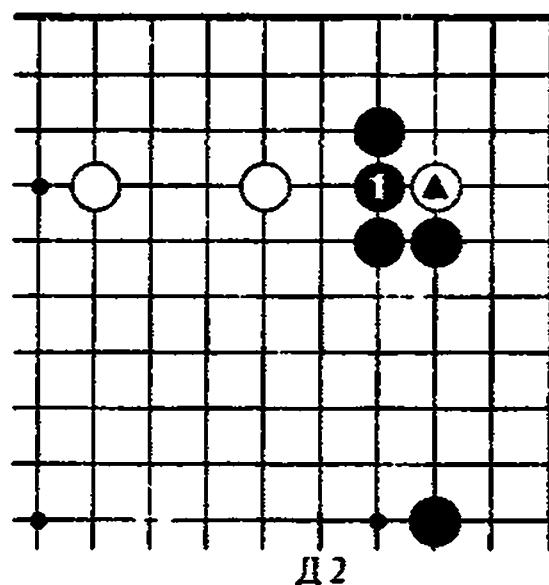
ХОДЫ ПРАВИЛЬНЫЕ И НЕПРАВИЛЬНЫЕ (соответствующие и несоответствующие ситуации)

Философ эры Мэйдзи однажды сказал «Знания без любви - это пустой звук. Проповедь о хлебе и коровах должен читать не святой, а фермер, который любит их». Если мы, профессионалы, любим Го, мы можем «оживить» наши знания и даже, возможно, вдохновить других людей. Запомнив это, давайте продолжим.

Д.1. Вскоре после того, как осенью 1949 года я стал профессионалом, я наблюдал за игрой между двумя сильными игроками, в которой белые сыграли в верхнем правом углу 1. Я никогда не забуду ответ чёрных. Они начали обдумывать его, и я также стал думать вместе с ними. Сыграют ли они цукэ 2 или сделают более надёжный ход «А»? Я был уверен, что чёрные сделают один из этих ходов, но я ошибся. Читатель должен спросить себя, где бы он сделал ход? Может быть, легче всего эту задачу решить новичку.



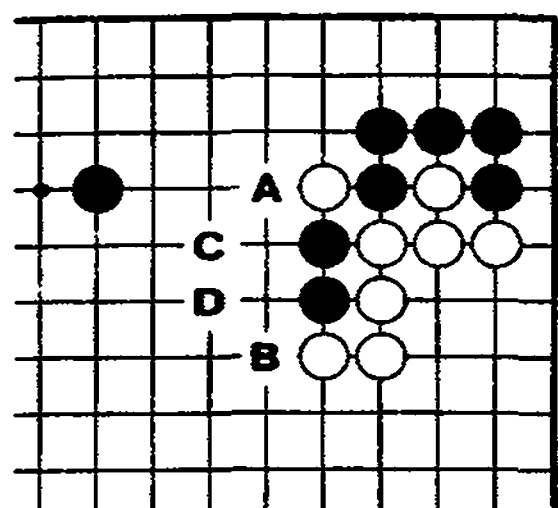
Д.2. Чёрные прочно соединились 1. Этим ходом камень ▲ был лишён подвижности самым надёжным образом, но в то же время этот ход вызвал удивление: «Неужели бывают такие пассивные профессионалы. Разве можно рассчитывать на победу в игре, насыщенной жестокой борьбой, делая такой «вялый» ход, как 1? И это профессионалы!?»



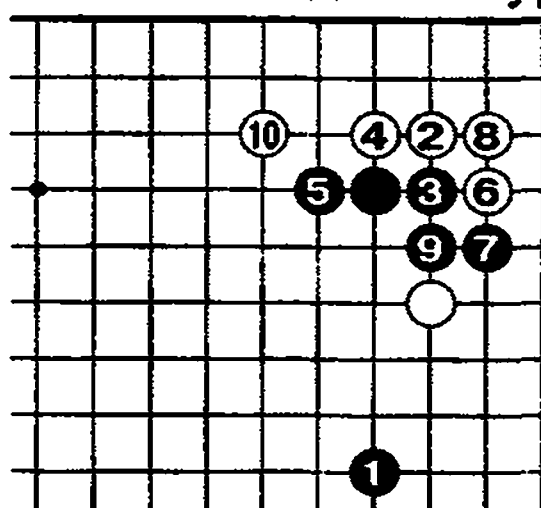
Спустя несколько лет практически та же ситуация возникла в другой игре, за которой я наблюдал, и другой профессионал опять соединился ходом 1. Именно тогда меня осенило, что этот ход как раз один из тех спокойных, красивых ходов, что так любят профессионалы. Ход ч.1 был правильным (соответствующим ситуации). Крепкий и надёжный, этот ход гарантировал от возникновения проблем позднее и позволял в полную силу бороться с белыми на верхней стороне. Прежде чем вы сможете бегать, надо научиться ходить.

Ход ч.1 был одним из первых шагов. Внутренне я осудил себя за те поспешные суждения, которые сделал раньше, когда ещё не познал истинную ценность хода 1

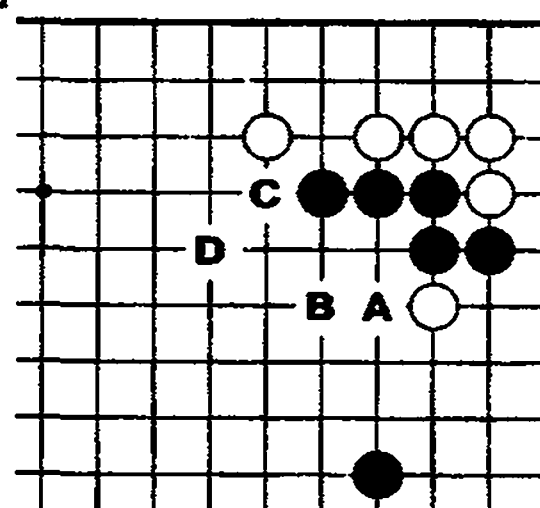
Чтобы узнать, насколько хорошо вы понимаете, что такое «ход, соответствующий ситуации», решите следующие десять задач. Запишите свои решения на отдельном листе бумаги, прежде чем смотреть правильные ответы. Вам нужно указать только один ход, и помните, что это должен быть действительно «надлежащий» ход. А не суррогат.



Д 3



Д 4



Д 5

Задача 1.

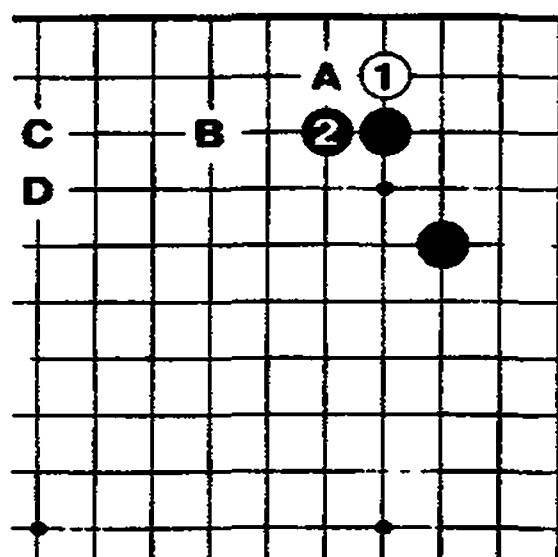
Д.3. Какой ход нужно сделать чёрным: «А», «В», «С» или «D»?

Задача 2.

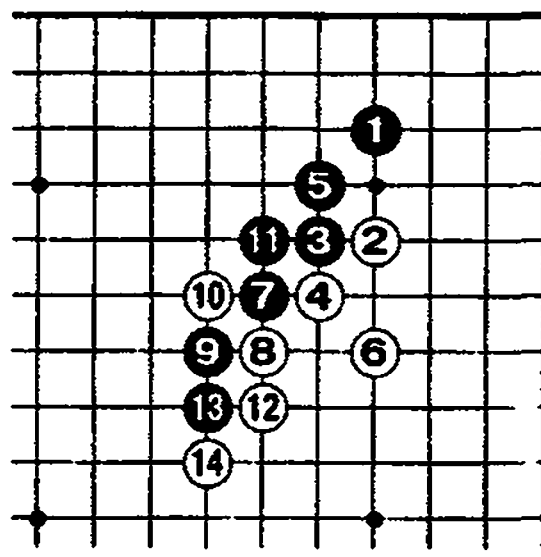
Д.4. Комбинация 1...10 – дзёсэки. Где чёрные должны сделать ход 11?

Д.5. Выбирайте из «А», «В», «С» и «D».

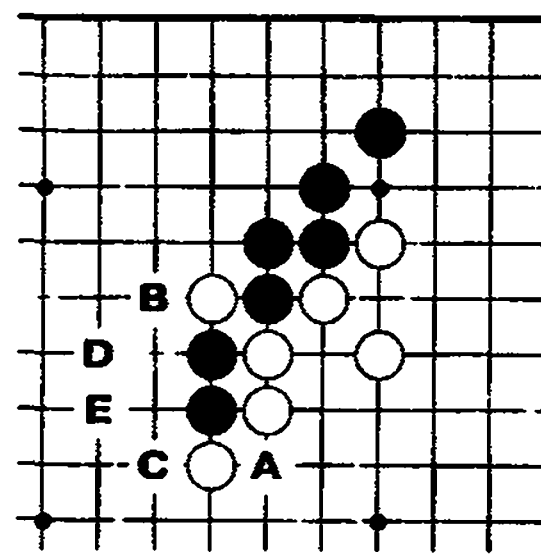
Решая все эти задачи, рассматривайте ситуации как возникающие в начале партии, а не в гюбан или в ёсэ.



Д 6



Д 7



Д 8

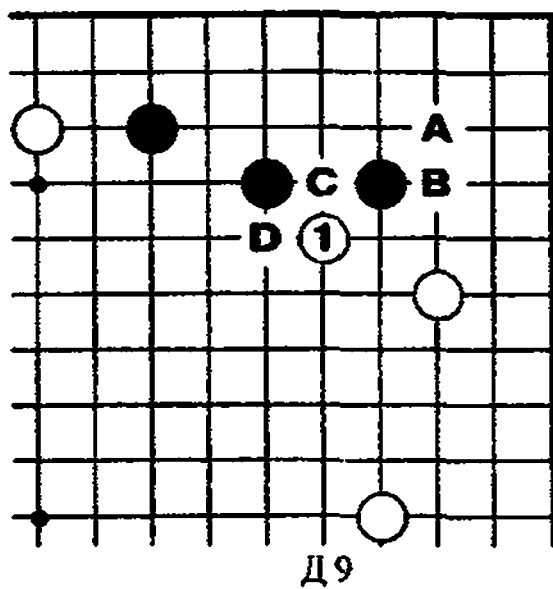
Задача 3.

Д.6. Ход б.1 – стандартный разведывательный ход. 2 чёрные отдают предпочтение центру. Вопрос: как играть чёрным, если белые играют в другом месте. Должны ли чёрные ограничить подвижность белого камня ходом «А» или «В» или распросграниться по стороне в «С» или «D»?

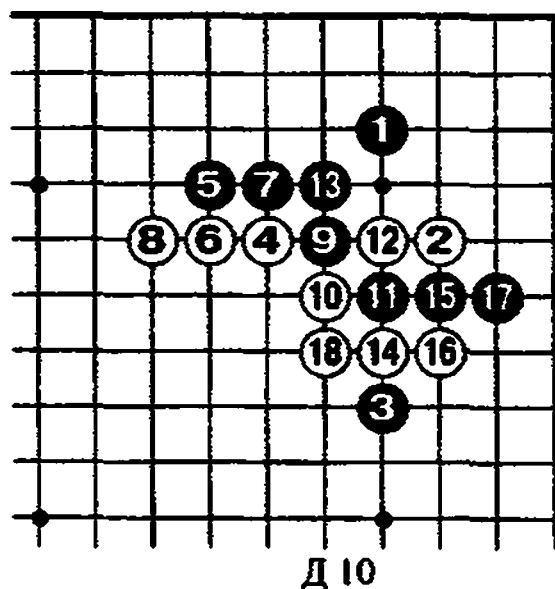
Задача 4.

Д.7. Это один из вариантов иккентакагакари дзёсэки. Проблема возникает после хода б.14.

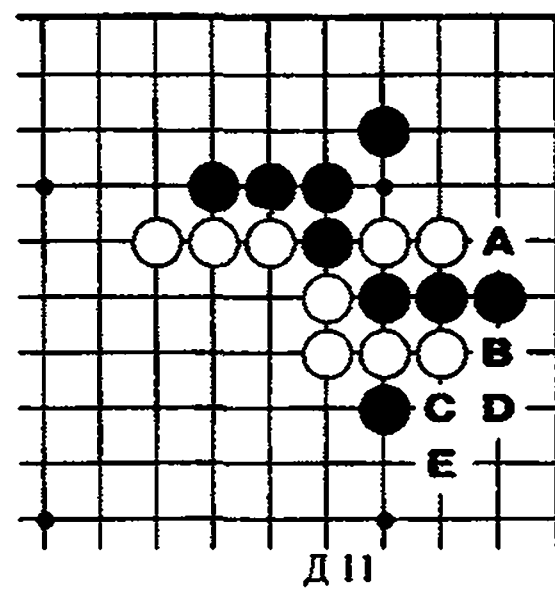
Д.8 Ход чёрных. выбрать один из ходов от «А» до «Е».



Д 9



Д 10



Д 11

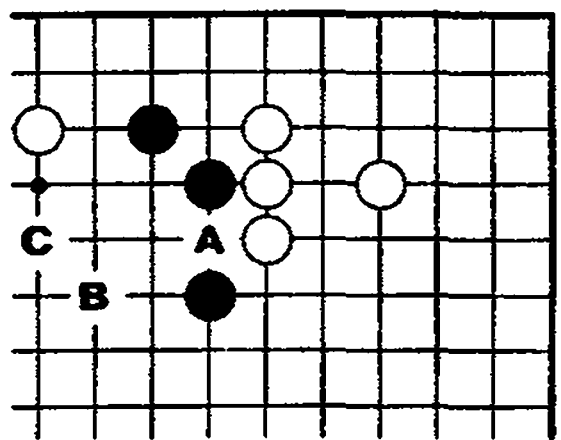
Задача 5.

Д.9. Как чёрные должны ответить на ходзюки б.1? Должны ли они отдать предпочтение угловой территории – «А» или «В»; надёжно соединиться «С» или оказать активное сопротивление ходом «D»?

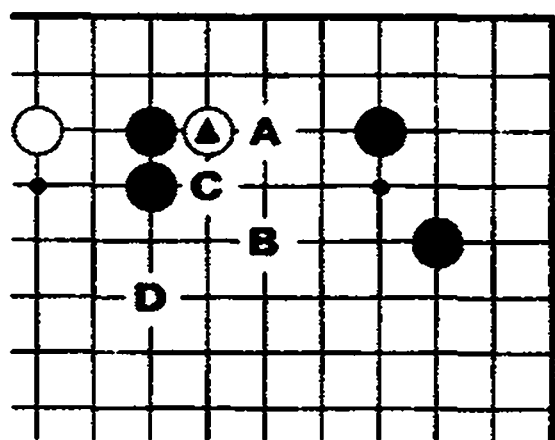
Задача 6.

Д.10. 1...18 один из вариантов никкентакабасами дзёсэки. Ходом 19...

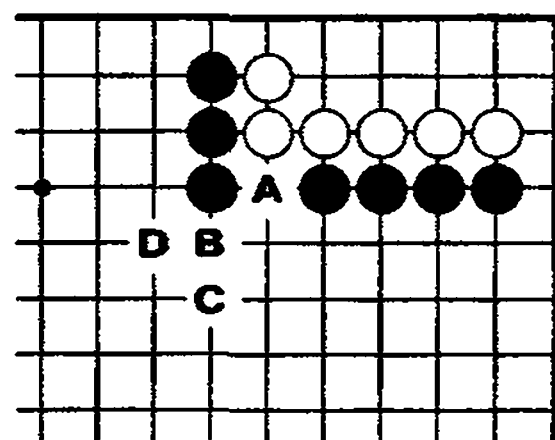
Д.11. ...должны ли чёрные сыграть «А», надёжно, но в готэ, захватывая два белых камня; или они должны вытянуться по второй линии: «В» - б.«С» - ч.«D» - б.«Е», чтобы потом в сэнтэ сыграть в другом месте?



Д 12



Д 13



Д 14

Задача 7

Д 12. Ход чёрных: «А», «В» или «С»?

Задача 8.

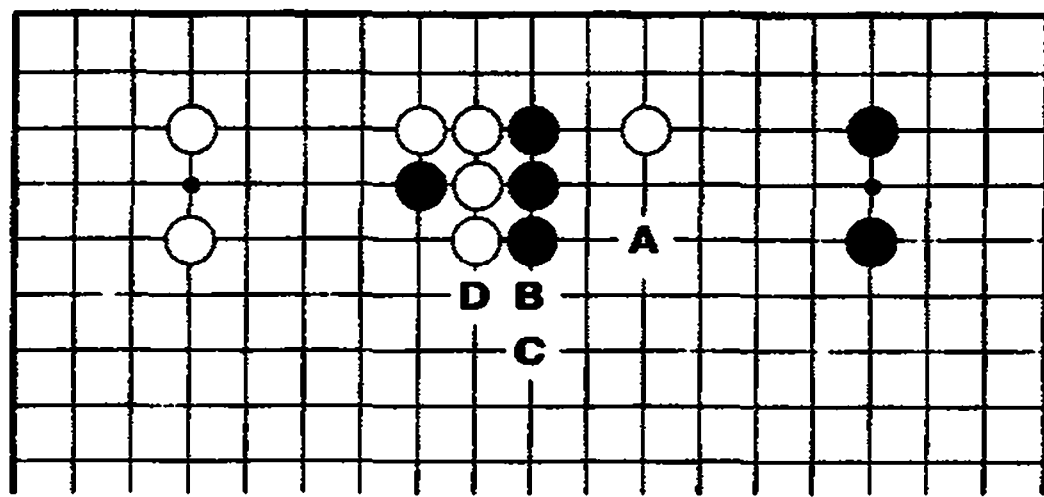
Д.13. Ход чёрных. Эта позиция содержит неприятные для них адзи, если они не сумеют нейтрализовать камень белых ▲. Какой ход им сделать: «А», «В», «С» или «D»?

Задача 9.

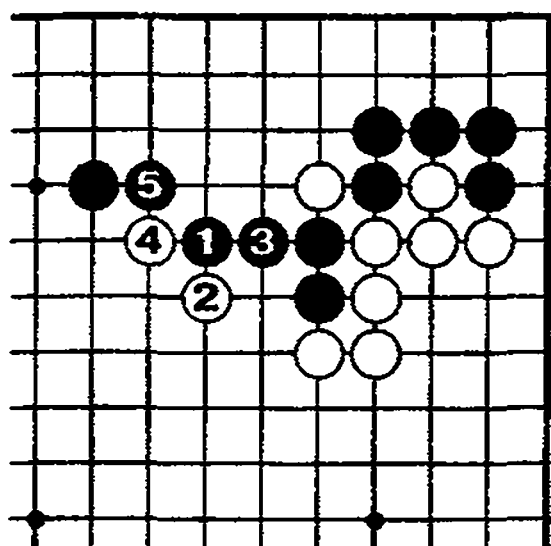
Д.14. Ход чёрных: какой из ходов от «А» до «D» правильный?

Задача 10.

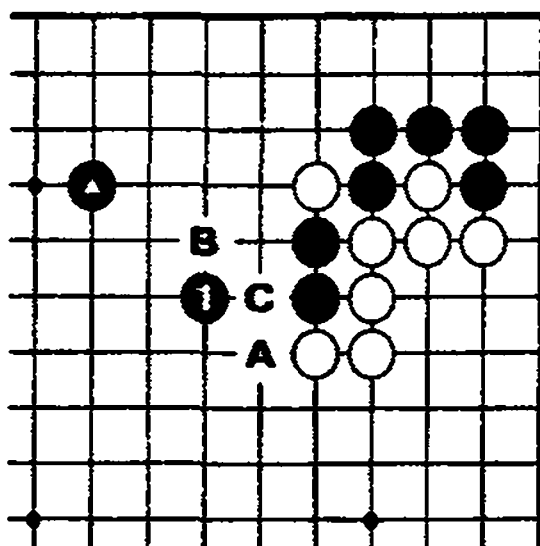
Д.15. Ход чёрных. Надо выбрать один из четырех пунктов



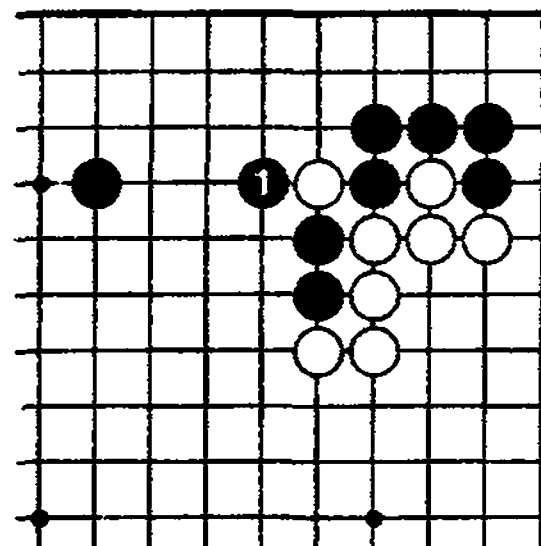
Д 15



Д 16



Д 17



Д 18

Ответ на задачу 1.

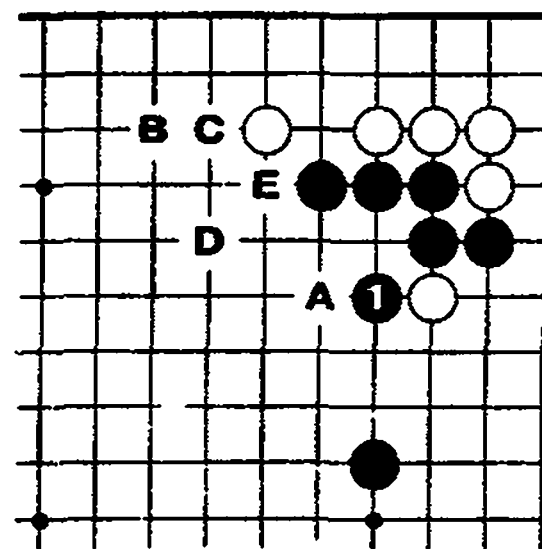
Д.16. Ход ч.1, кажется, даёт хорошую, сбалансированную форму, но имеено для этой формы он не походит. Белые могут существенно ограничить влияние чёрных на центр после б.2, 4.

Д.17. Ход ч.1 не сбалансирован с камнем Δ , и у белых есть тэсудзи «В». Ход ч.1 в «А» будет самым плохим ходом, полным безрассудством. Белые отсекут этот камень, сыграв в «С».

Д.18. Надлежащим ходом будет захват белого камня ходом 1.

Ответ на задачу 2.

Д.19. Ход ч.1 - правильный. Надавив на камень белых, чёрные затем могут сыграть «В» или «С». Но, подождите минутку, ход ч.«А» тоже подходящий ход, и я не могу быстро решить, какой из них лучше.

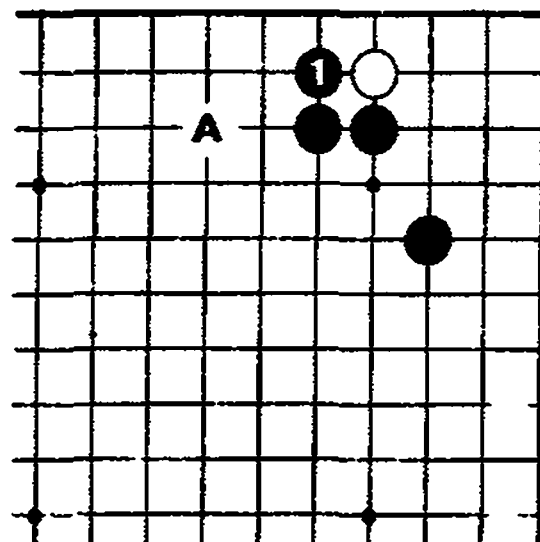


Д 19

Ходы чёрных «D» и «E» оказываются плохими после хода б «С». Особенно нужно предупредить тех читателей, которые испытывают желание сыграть в «Е». Может быть этот ход хочется сделать потому, что это сэнтэ, но он не сможет уберечь чёрных от некоторых потерь. Каждый, у кого руки чешутся от желания сыграть «Е», должен постоянно помнить об этом предупреждении.

Ответ на задачу 3.

Д.20. Магари ч.1 – надлежащий ход. После него чёрные могут развернуть борьбу наверху, не оглядываясь назад. Это надёжный, сильный ход. Тоби ч.«А» – полумера, так как в углу остаются неприятные адзи.



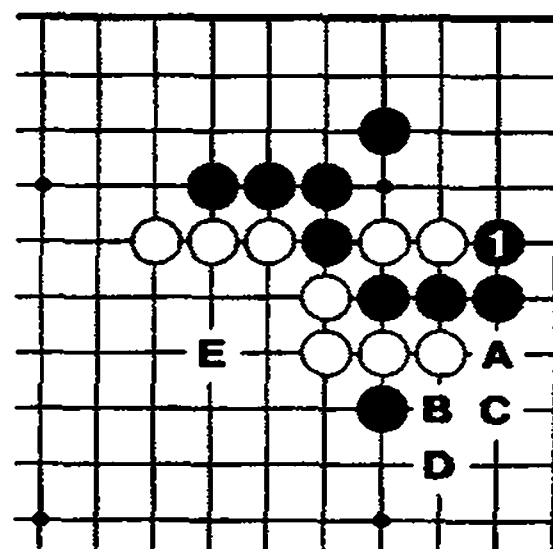
Д 20

Ответ на задачу 4. Правильно – «В».

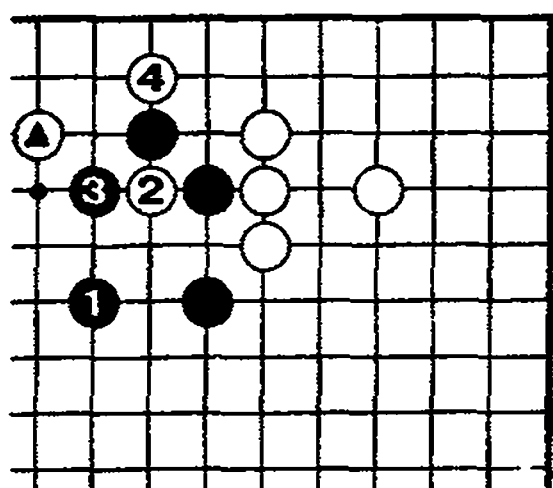
Ответ на задачу 5. Правильно – «С».

Ответ на задачу 6.

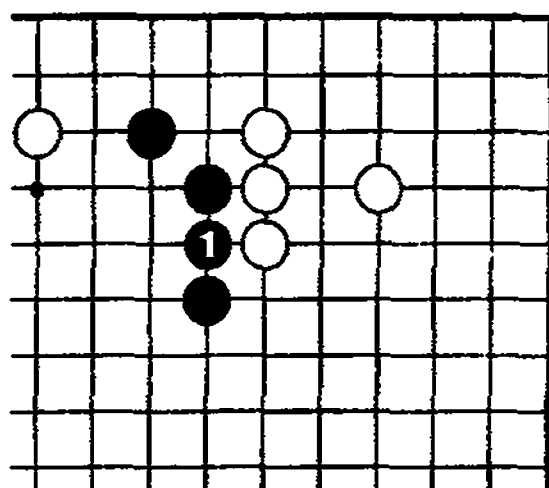
Д.21. Соответствующим этой ситуации будет ход ч.1. Чёрные не должны стремиться к сэнто после ходов «А» - б.«В» - ч.«С» - б.«D», если в другой части доски нет чрезвычайно хорошего хода, так как ущерб от продвижения по «линии поражения» (т.е. по второй линии) в то время как стена белых становится всё мощнее и мощнее, очень велик. Сделав надлежащий ход, чёрные оставляют открытой позицию белых внизу, а кроме того, могут сыграть «Е» в будущем. В любом случае они не должны сами способствовать дальнейшему укреплению стены белых.



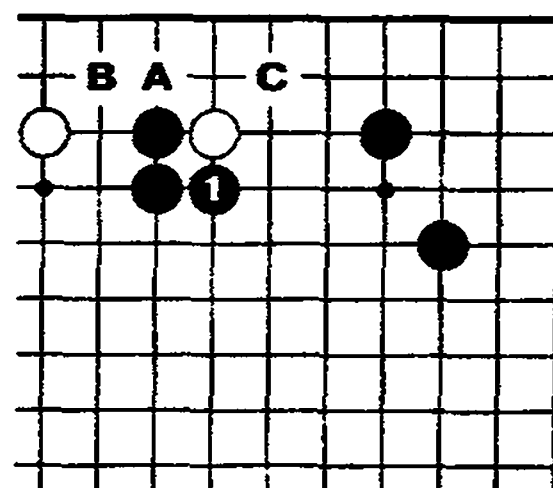
Д 21



Д 22



Д 23



Д 24

Ответ на задачу 7.

Д.22. Ходом 1 чёрные создают красивую, лёгкую форму, но когда придёт время атаковать камень ▲, выяснится, что у белых есть соединение после б.2, 4.

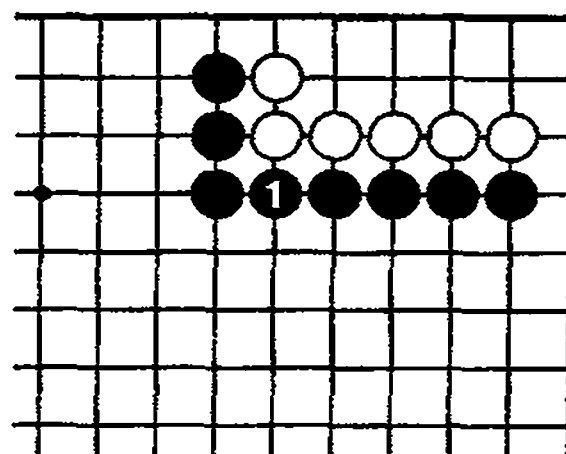
Д.23. Ход ч.1 лишён воображения, но именно он соответствует этой ситуации. Все другие варианты не подходят.

Ответ на задачу 8.

Д.24. Здесь надлежащим ходом является магари ч.1. Без него белые могут рассчитывать на проведение в сэнто следующей комбинации: б.«А» - ч.«В» - б.«С».

Ответ на задачу 9.

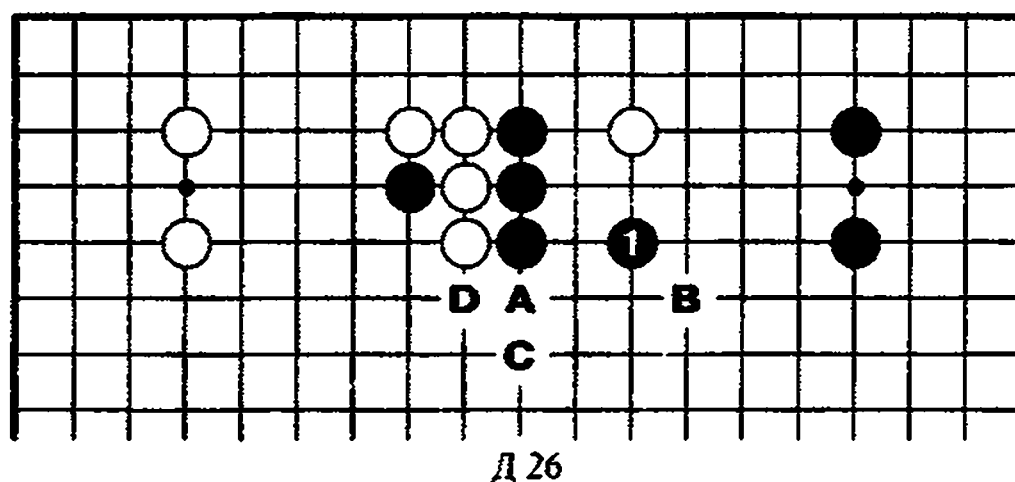
Д.25. Только этот ход надлежащий, все остальные таковыми не являются



Д 25

Ответ на задачу 10.

Д.26. Данной ситуации соответствует ход ч.1. При определённом расположении камней в других частях доски ход ч.«А» тоже может быть хорошим, но в этом случае белые могут прыгнуть в «В». Ход ч.«С» создаст слабость, а ход в «D» приведёт к катастрофе, если белые разрежут в «А».



Существует неразрывная связь между умением находить надлежащие ходы и профессионализмом. Любовь к таким ходам характеризует отношение профессионалов к основам. Однако, бывает, что ход игры не позволяет игроку защититься в надлежащей точке. Тогда игрок используя для победы любой шанс, не может отказаться от «любительского» хода, который в обычной ситуации не являлся бы надлежащим. Было бы глупо, если бы игрок, чья игра стала чуть менее любительской из-за того, что он изучил надлежащие ходы, заявил, что хорошими ходами могут быть только надлежащие, а все остальные – плохие

В конечном счёте, при возникновении специфических позиций каждый может полагаться только на свое умение и опыт, но это не означает, что ходы соответствующие и несоответствующие ситуации можно смешивать в одну кучу без разбора. Любители среднего и высокого уровня, которые, по мере усиления их игры, стараются извлекать из своих ходов как можно больше пользы (один из признаков роста их силы), обнаруживают, что находить надлежащие ходы становится все труднее. Они должны вспомнить те надлежащие ходы, которые они делали, когда начинали учиться, взглянуть на них по-новому и осознать их истинную ценность.

Десять задач этой главы были подобраны так, чтобы проиллюстрировать различие между ходами соответствующими и несоответствующими ситуации, делая акцент на тех случаях, когда надлежащий ход является и лучшим. Надеюсь, что теперь читатель имеет «рабочую идею» о том, что такое надлежащий ход.

ТЭСУДЗИ

Природа тэсудзи

Часто можно слышать фразу: «Этот человек скоро станет играть сильнее, так как у него хорошее чувство тэсудзи». Так что же такое тэсудзи?

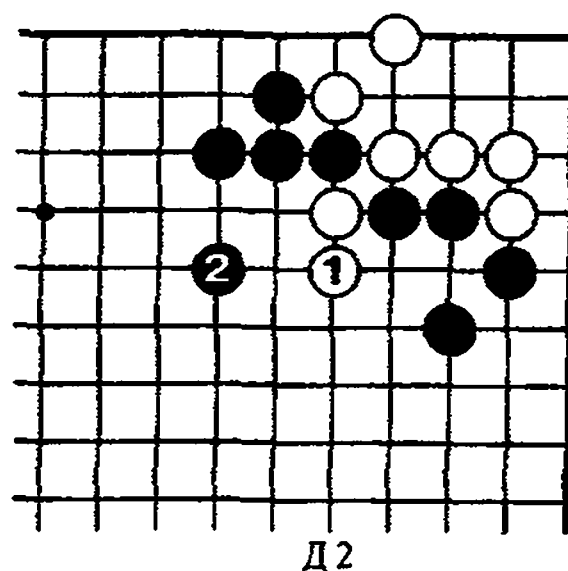
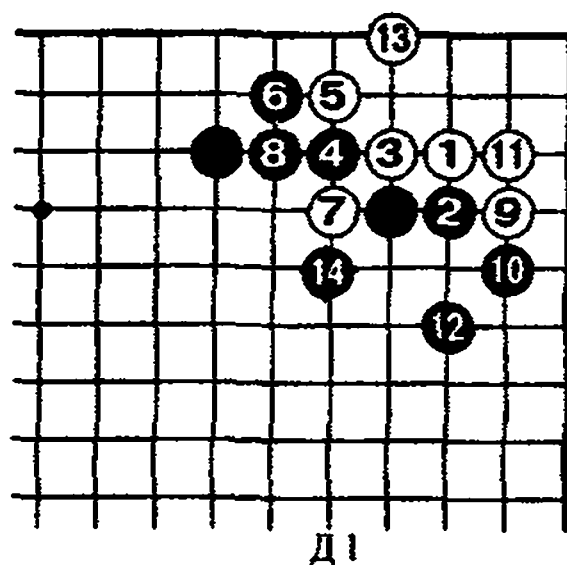
Отождествлять тэсудзи с техникой – это и правильно, и неправильно одновременно. Действительно, того, кто хорошо владеет тэсудзи, ждет большое будущее. Однако для овладения тэсудзи недостаточно просто пробежаться по «верхам». Даже для того, чтобы ознакомить читателя с несколькими основными типами тэсудзи, требуется посвятить этому значительное количество страниц, что же касается полного изложения предмета, то оно может потребовать написания отдельной книги или даже нескольких. В ограниченном объеме данной главы я постараюсь высказываться сжато и уделить внимание самому необходимому.

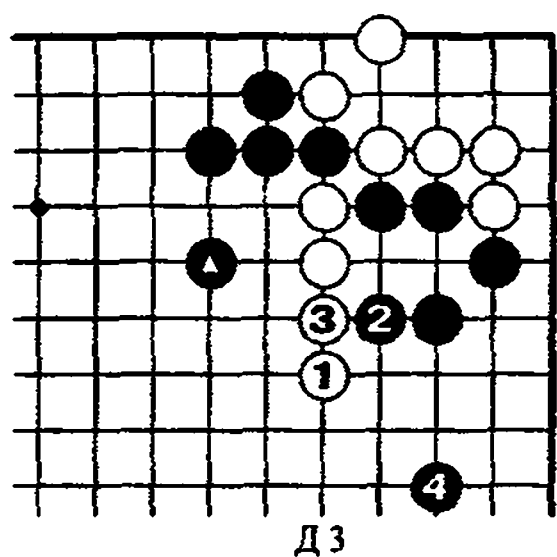
«Защёлка»

Когда кого-то спросили, что такое «защелка», он ответил, что «тэсудзи, сверкающее, как утренняя заря». Он был прав. Это тэсудзи. Хотя многие игроки, достигнув небольших успехов, начинают рассматривать «защелку» в качестве простого технического приема и недооценивают её значение. Мы начнем наше изучение с рассмотрения этого основного тэсудзи, которое известно всем.

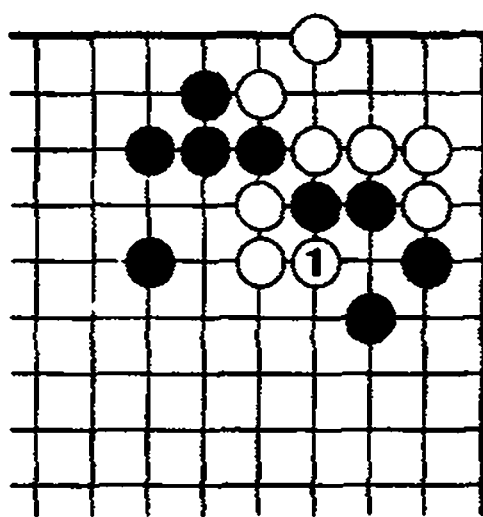
Д.1. Комбинация 1...14, в ходе которой белые вторгаются в симари чёрных, хорошо известна. Ход ч.14, надёжно захватывающий белый камень и завершающий построение наружной стены чёрных – необходимый ход. Однако иногда ход игры не позволяет чёрным сделать этот крепкий ход. И это случается довольно часто. Что тогда может произойти?

Д.2. Белые, естественно, начинают с хода 1, и, учитывая форму, ход ч.2 также выглядит естественным. Представьте себе, что получится, если белым будет позволено сделать ход 2. В действительности же атаковать белых ходом 2 значит сделать большую ошибку, но оба игрока пока не знают этого.

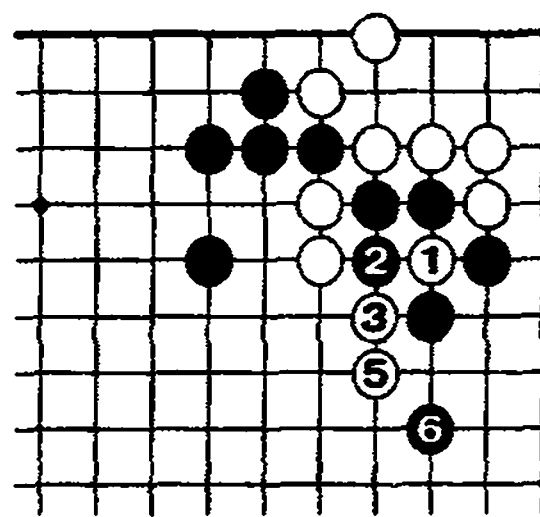




Д3



Д4



Д5

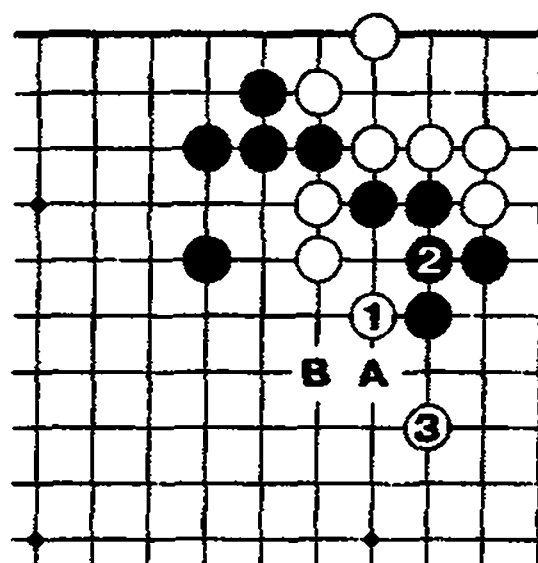
Д.3. Тоби б.1 – почти рефлекторное движение, но после 2, 4 чёрные опережают белых. Даже самый искусный льстец не сможет сказать, что белые заставили чёрных заплатить за ошибочный ход. Белые должны были повнимательнее присмотреться к этой форме.

Д.4. Первый ход, который многим придет в голову: б.1. Могу заверить каждого, кому такой ход придет в голову, что он имеет очень слабое понятие о том, что такое тэсудзи, и должен изучить эту главу с особым вниманием. Неразвитое чувство тэсудзи является неизлечимой наследственной болезнью. Попробуйте тщательно изучить эту главу и, думаю, улучшение стиля вашей игры удивит многих ваших соперников.

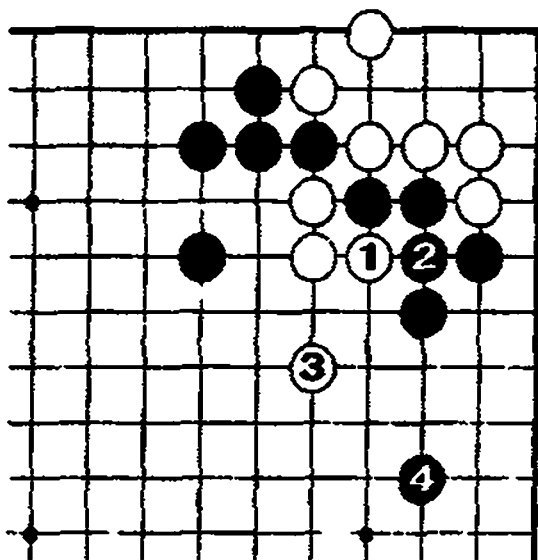
Д.5. Те, кто подумывает сыграть 1, 3 и создать чёрным неуклюжую форму, имеют более развитое чувство тэсудзи, но они должны предвидеть конечный результат прежде, чем начнут эту комбинацию, так как она заканчивается примерно также как и комбинация на Д.3. Даже это «сдавливающее» тэсудзи может иногда быть признаком небрежности.

Д.6. Косуми-цукэ б.1, угрожающее защёлкой, – лучший ход. Если цуги ч.2, белые искусно ловят группу ходом 3. Чёрные в западне. Если ч.«А», то б.«В». Чёрные не могут ускользнуть, если только белые не сделают грубой ошибки.

Д.7. Просто удивительно, как меняется ситуация, если белые занимают дурацкий пункт 1. Сравните Д.6 и Д.7, изучите различие между ними, запомните хорошенько, и исправляйте подобные ошибки в своих партиях. Заставьте соперников, считавших, что вы не можете улучшить свою игру, изменить своё мнение.

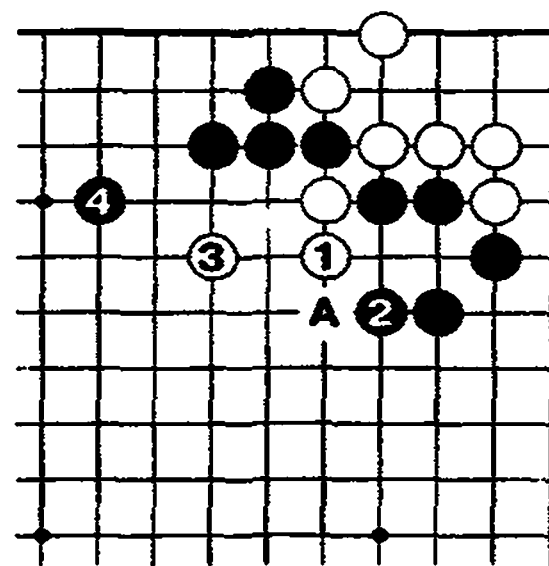


Д6



Д7

Д.8. Возвращаясь к первоначальной форме, на б.1, чёрным абсолютно необходимо поставить камень 2 «Ключевой пункт противника – твой ключевой пункт». С точки зрения тех любителей, которые всегда пытаются играть эффективно, расставляют свои камни так далеко друг от друга, как только могут, ход ч.2 лишен воображения и неэффективен. Но это одна из причин того, почему они пропускают так много ключевых точек.

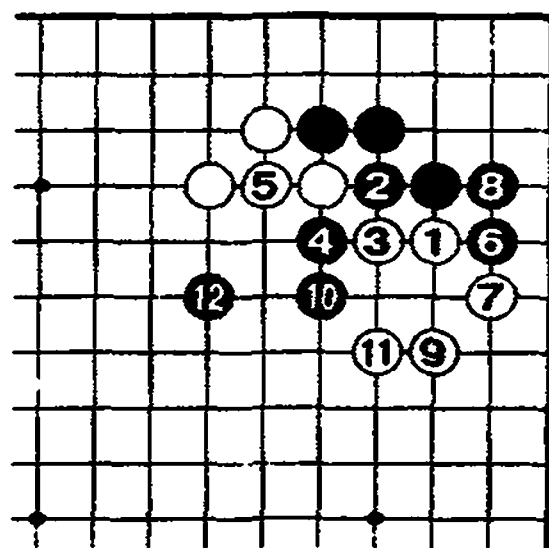


Д 8

Иногда ход ч.2 в «А» является сильным, но если чёрные сыграют «А» в данном случае, то что они будут делать после хода белых в 2? После б.3 борьба будет продолжаться в соответствии с окружающей обстановкой, но ходы 1...3 абсолютно необходимы.

Подобную форму можно встретить не только в такой ситуации. Она возникает также в дзёсэки с комоку.

Д.9. После б.11 – снова та же форма, которую можно обнаружить и в середине игры, и в ёсэ, и не только в углу.



Д 9

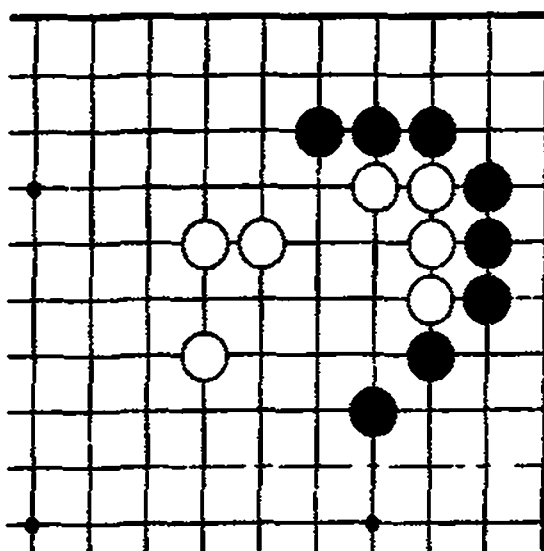
Задача 1.

Д.10. Ход чёрных: захватить четыре белых камня. Решить эту задачу нетрудно. Рискну предположить, что любой игрок легко найдет правильный ответ. Но будет ли ему также легко в реальной игре?

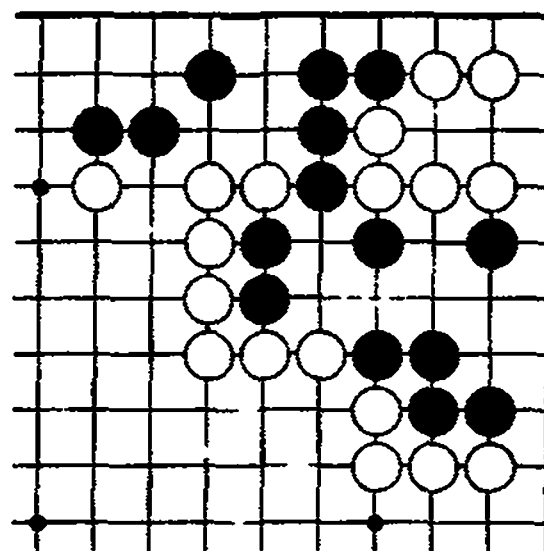
Удивительно, как много людей не могут в реальной игре найти правильный ход, который они находят, решая задачу.

Задача 2.

Д.11. Ход белых: разъединить чёрных и захватить часть их камней на правой стороне.



Д 10



Д 11

Ответ на задачу 1

Д.12. (неправильно).

Неужели ход ч.1 это всё, что чёрные могут придумать?! Надо приложить больше усилий.

Д.13. (правильно).

Если ч.1, то у них есть в запасе прекрасная защёлка. Какой бы ход ни делали белые, чёрные их захватывают. Убедитесь сами.

Ответ на задачу 2

Д.14. (неправильно).

Белые играют 1, 3 и ничего не добиваются. Вместо хода в 3 они могут сыграть в 4, но это лишь бледная тень тэсудзи.

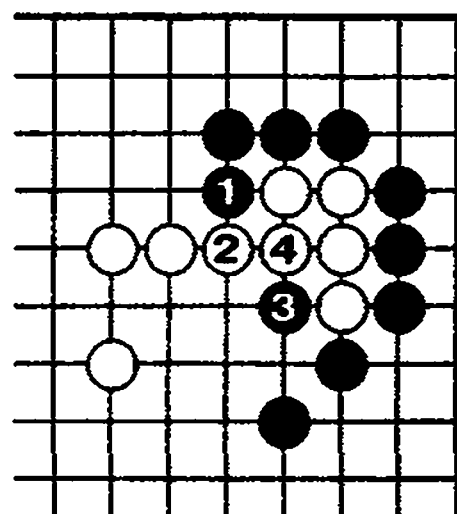
Д.15. (правильно).

Ход б.1 -- тэсудзи. Угрожая сыграть «А» и «В» («В» – защёлка), они не дают чёрным защититься сразу в обоих местах. Прекрасно!

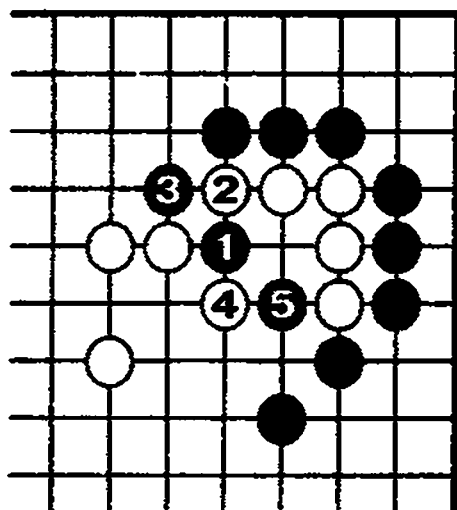
Из этих двух задач вы должны усвоить, что тэсудзи заключается не в том, чтобы упрямо ставить один камень за другим. Требуется способность распознавать тэсудзи в таких пунктах, как ч.1 и б.1 на Д.13 и Д.15 и решительность. Конечно, сыграть первым не достаточно для успеха. Нужно просчитать весь вариант, но вы должны добиться того, чтобы первый ход возникал в вашем сознании мгновенно. Иначе игра ваша навсегда останется незрелой и несовершенной

Как можно научиться распознавать тэсудзи мгновенно? Единственный способ «погрузиться» в литературу по данному предмету. Продолжайте ваши занятия, пока тэсудзи не закрепятся в вашей памяти. Старайтесь во всех ситуациях отыскать тэсудзи и со временем даже самые сложные из них станут для вас привычными.

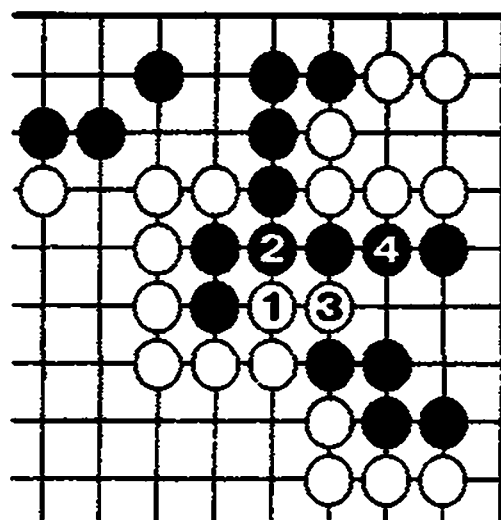
Но не допускайте, чтобы знание тэсудзи забега-ло вперёд остальных ваших знаний. Если вы не просчитали вариант, то продолжения может не быть вовсе. Если это случится, может быть, вам лучше вернуться назад к более «примитивным» ходам, которые вы понимаете. Вы действительно овладели тэсудзи, когда можете его мгновенно увидеть, а также рассчитать всю комбинацию. Внешнее копирование здесь не годится



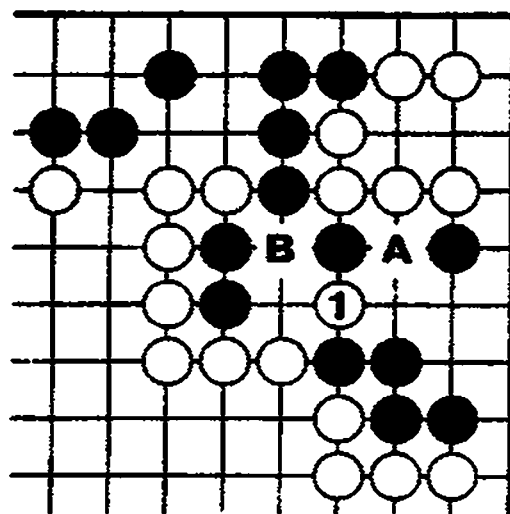
Д 12



Д 13

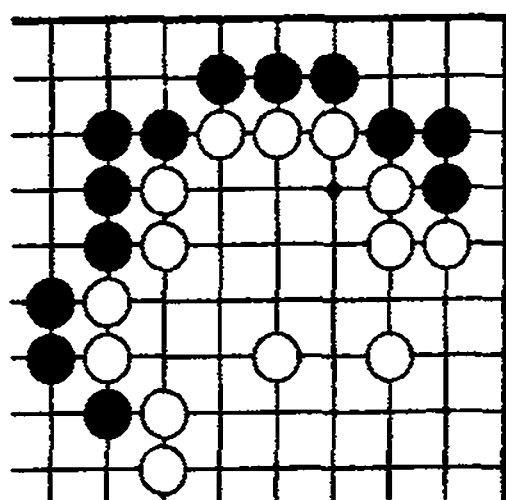


Д 14

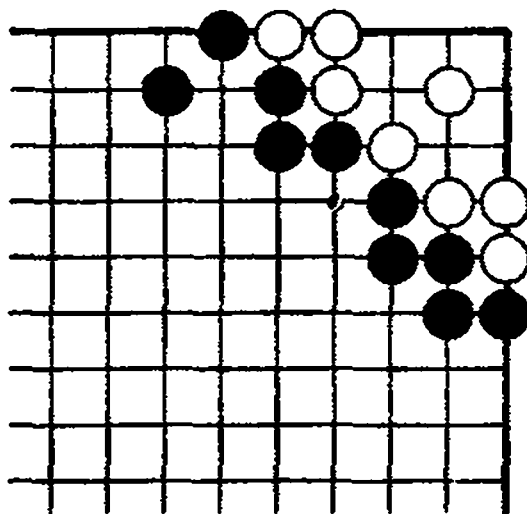


Д 15

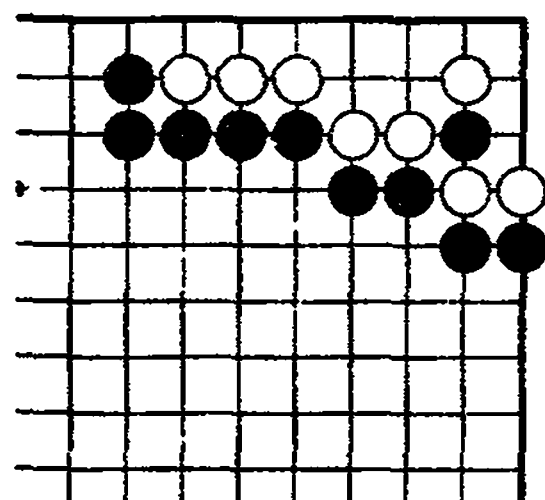
Ещё несколько задач на защёлку.



Д 16



Д 17



Д 18

Задача 3.

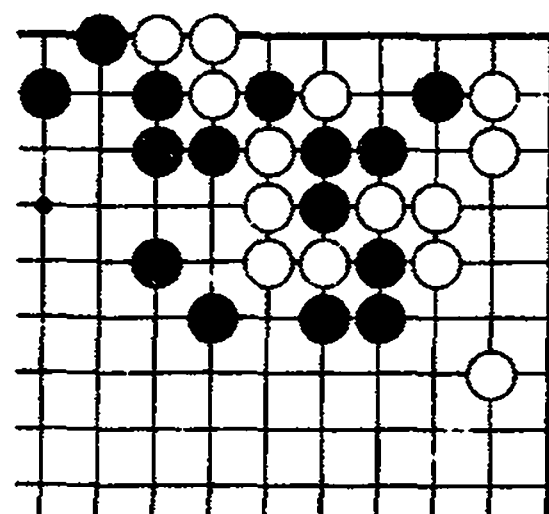
Д.16. Ход чёрных. Если вы застрянете на этой задаче, только сам Бог сможет помочь вам при решении остальных.

Задача 4.

Д.17. Ход чёрных. Одного взгляда должно быть достаточно.

Задача 5.

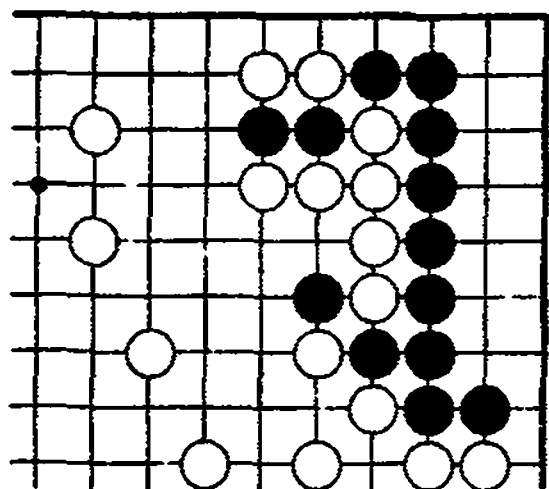
Д.18. У чёрных есть неожиданный ход, который убивает группу, но задача не сложная.



Д 19

Задача 6.

Д.19. Ход чёрных. Им нужно захватить восемь белых камней. Если вы решили последнюю задачу, то и эта не представляет сложности.



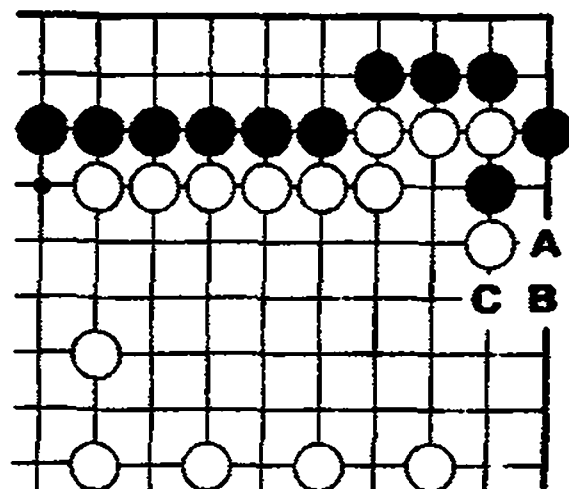
Д 20

Задача 7.

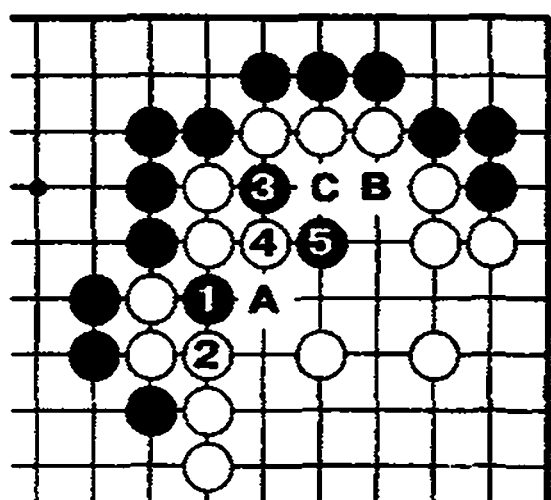
Д.20. Ход чёрных. У них есть возможность для игры внутри территории белых. В этой задаче также нет ничего трудного.

Задача 8.

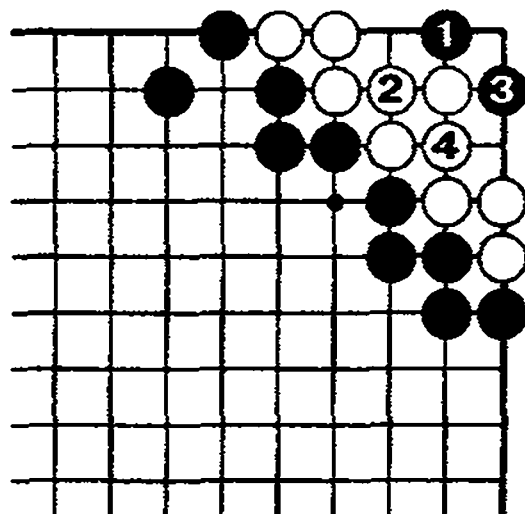
Д.21. Ход чёрных. У них есть сильный ёсэ-ход. Ответ включает ко-борьбу, которая возникает после ч.«А» - б.«В» - ч.«С». Если ч.«А», то б.«С».



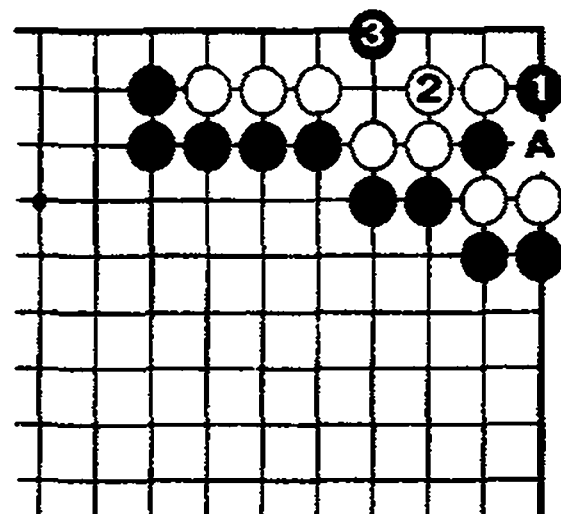
Д 21



Д 22



Д 23



Д 24

Ответ на задачу 3.

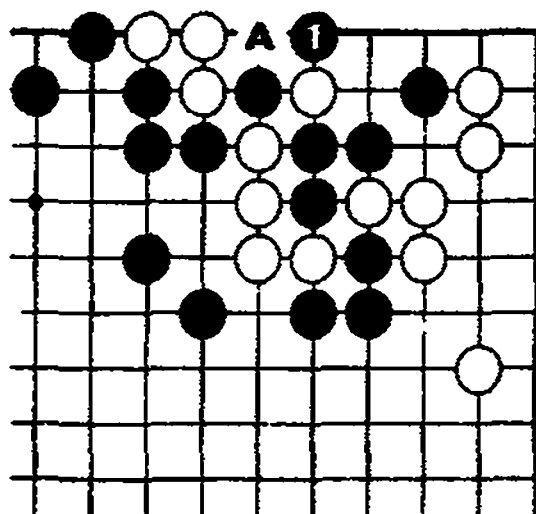
Д.22. Если на ч.5 белые отвечают «А», то ч.«В» – защёлка. Если же белые вместо «А» играют «С», то ч.«А» не даёт им соединиться.

Ответ на задачу 4.

Д.23. После ч.1, 3 возникает мёртвая форма «магари-симоку». Это – не сэки. Чёрные могут игнорировать ход б.4, белые всё равно мертвы.

Ответ на задачу 5.

Д 24. Ханэ ч.1. Если белые соединяются 2, то ч.3 убивает. Если чёрные поспешно сыграют первым ходом в «А», белые сыграют в 1 и выживут.



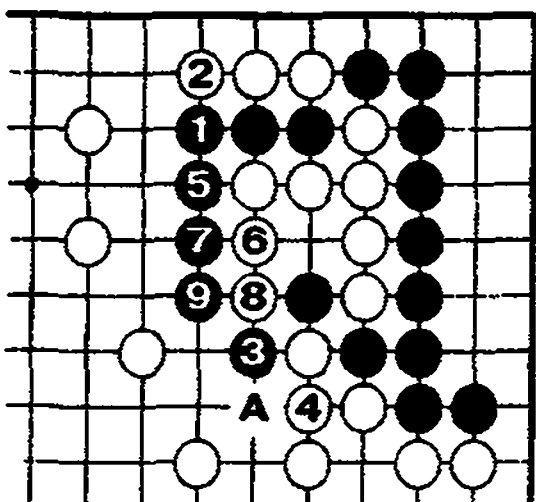
Д 25

Ответ на задачу 6.

Д.25. Чёрные должны сыграть 1 и к этому нечего добавить. Это тэсудзи трудно распознать в игре. Большинство любителей сыграло бы в «А».

Ответ на задачу 7.

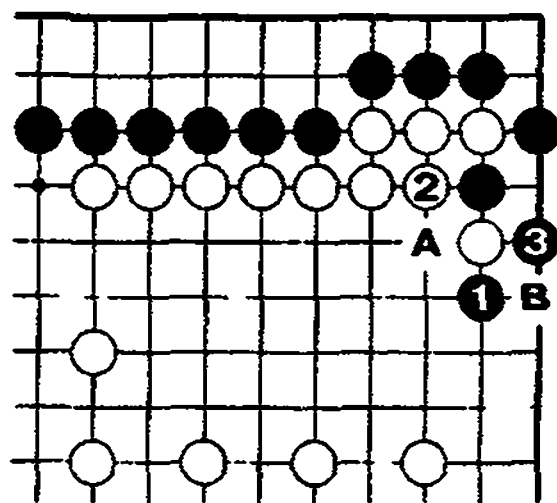
Д 26. Комбинация 1...9 смертельна для белых. Ходом 2 они должны сыграть в 5 или ходом 4 в «А», чтобы завязать ко-борьбу, но любой результат благоприятен для чёрных.



Д 26

Ответ на задачу 8.

Д.27. Хасами-цукэ ч.1 -- правильный ход. После б.2 и ч.3 возникает ко. Ошибкой, которую каждый совершал несколько раз, будет ход б.2 в 3, так как чёрные сыграют «А» - б.2 - ч.«В» – защёлка.

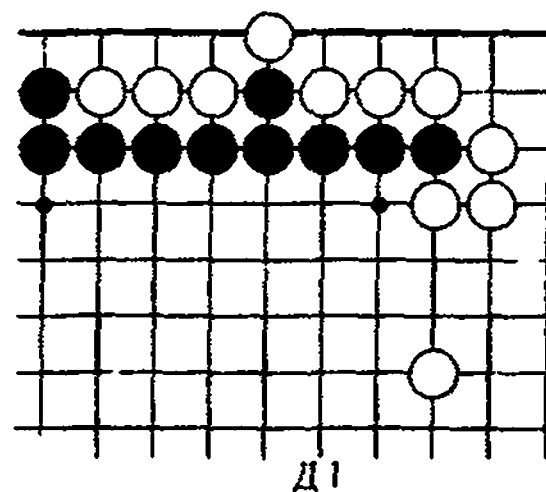


Д 27

Дамэдзумари

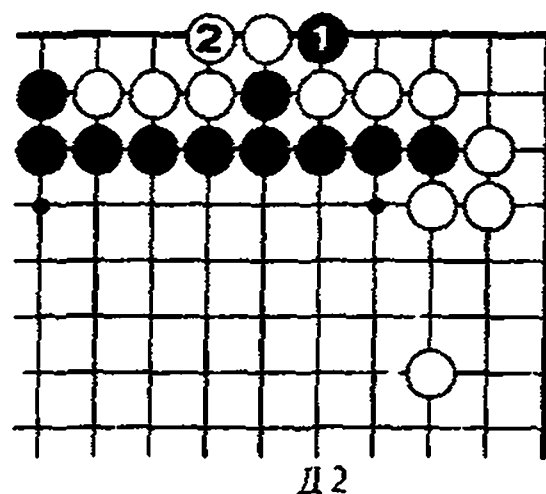
На японском языке ход, приводящий к дамэдзумари, иногда называют «тон-тон» или «бата-бата» тэсудзи. Начинающие легко осваивают этот приём, но и сильные игроки не должны его игнорировать. Это тэсудзи может быть применено в довольно сложных ситуациях, поэтому даже игроки высокого уровня смогут извлечь пользу от чтения этой главы.

Д.1. Ход чёрных. Могут ли они захватить три белых камня? Эта задача самая простая из простых, и всё же неосторожность может привести к неудаче. Внимательность ничем нельзя заменить.

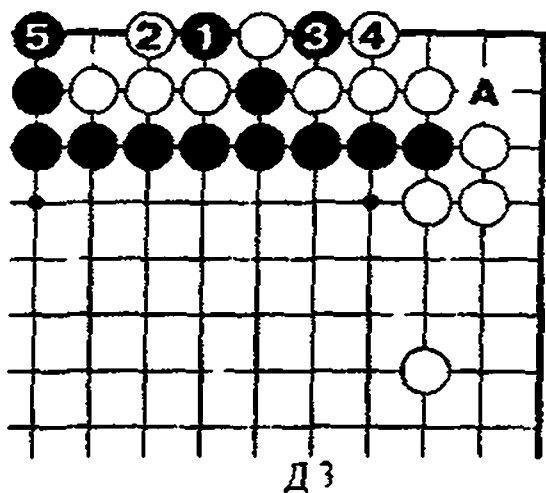


Д.2. Чёрные играют хори-коми 1, белые соединяются 2. Чёрные даже вскрикнули от разочарования, но уже слишком поздно. Вот когда начинаются споры:

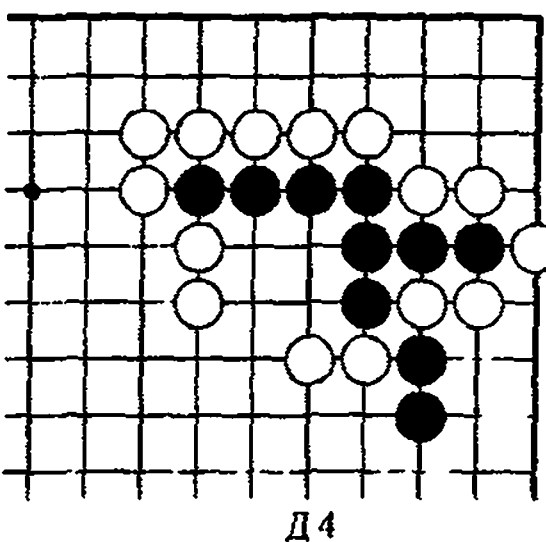
- Позвольте мне переходить.
- Переходить? Не смешите меня.



Виноват всегда тот, кто хочет взять назад свой ход. Почему любители делают столь безрассудные ошибки, типа ч.1, которые так легко избежать? Они слишком самонадеянны: «Как я могу ошибиться?!» Здесь-то их и ждут неожиданные ловушки. Они не анализируют ситуацию тщательно. Пословица говорит, что «Лев прилагает все силы даже если охотится за кроликом».



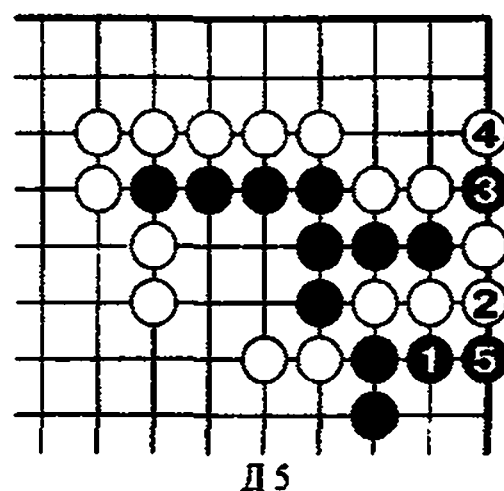
Д.3. Сначала хори-коми ч.1, затем 3, сагари 5 и белые пойманы. Это правильный ответ. Для начинающих замечу, что белые не могут соединиться из-за возможного хода ч.«А».



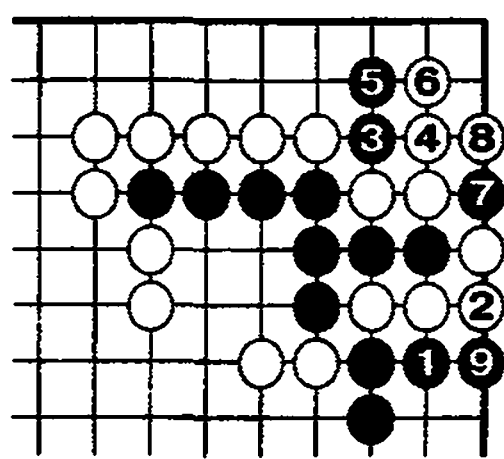
Д.4. Чёрным надо спасти свои камни, захватив камни белых. Чёрные полностью окружены, но ещё рано терять надежду. У них в запасе «бата-бата» тэсудзи.

Д.5. Неудача: чёрные не рассчитали комбинации

Д.6. (правильно). После 1...9 если белые соединяются, то чёрные дают атари, играя над камнем 6. Учитывая это атари, чёрные освобождаются. Всего одиннадцать ходов – можете ли вы просчитать их заранее? Если нет, то вам не надо делать и ход 1.



Д 5

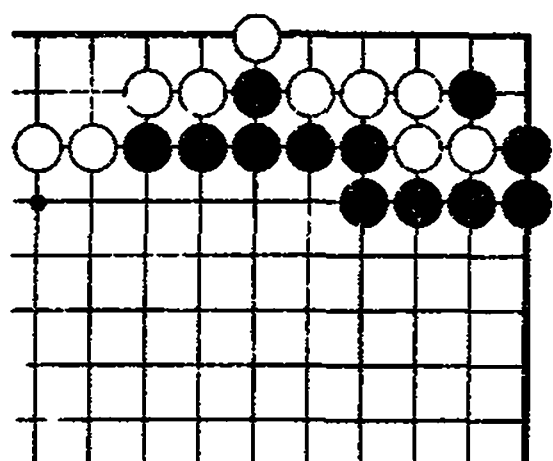


Д 6

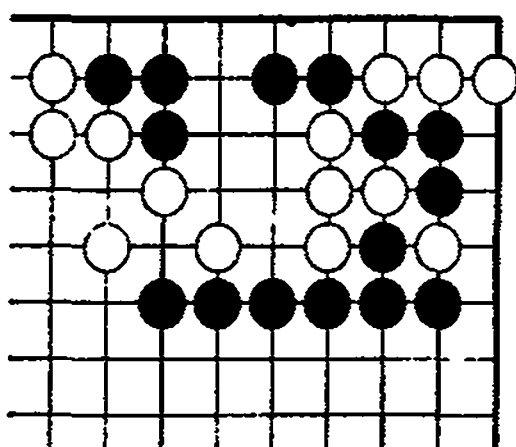
«Что, рассчитать комбинацию из одиннадцати ходов?! Как я смогу сделать это?!», воскликнет игрок 15 кю. Но новичок, только что освоивший игру, может рассчитать тридцать или сорок ходов в ситё. Комбинация, приведённая выше, практически не разветвляется на варианты, поэтому именно с неё легко начать обучение. Рассчитайте всю комбинацию, она не может рассчитать сама себя, представьте конечный результат – и вы почувствуете удовлетворение от того, что можете видеть на одиннадцать ходов вперёд. Вы приобретете уверенность, которая поможет улучшить вашу игру.

Вы уже знаете ответ, но вернитесь к Д.4 и ещё раз потренируйтесь в расчёте этих одиннадцати ходов. Когда вы сможете увидеть их все, попытайтесь таким же образом решить все последующие задачи. Ищите ответы сами, не заглядывая в ответы.

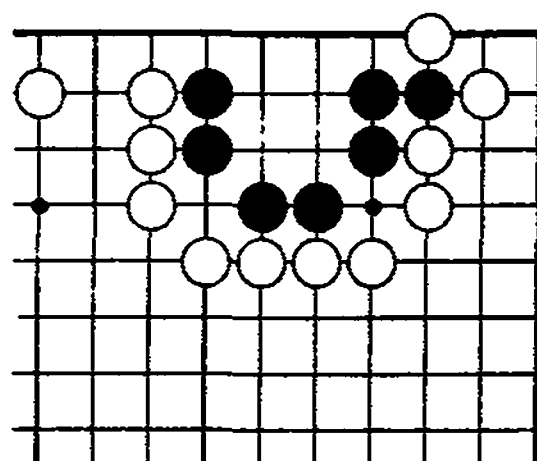
Усложненные задачи



Д 7



Д 8



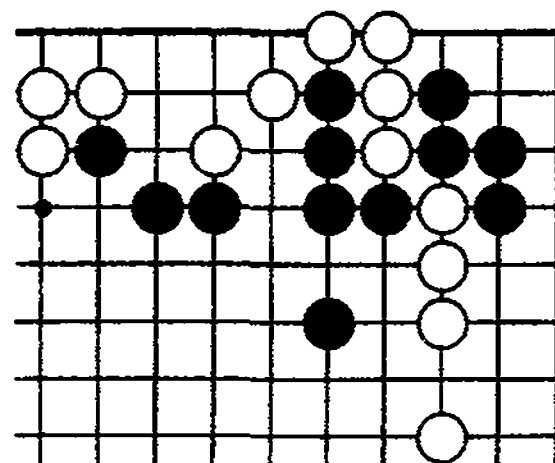
Д 9

Д.7. Задача 1. Ход чёрных. Могут ли они захватить пять белых камней?

Д.8. Задача 2. Ход чёрных: захватить не только три белых камня в углу, но и четыре в центре.

Д.9. Задача 3. Ход чёрных, выжить.

Д.10. Задача 4. Ход чёрных. Могут ли чёрные захватить четыре белых камня?

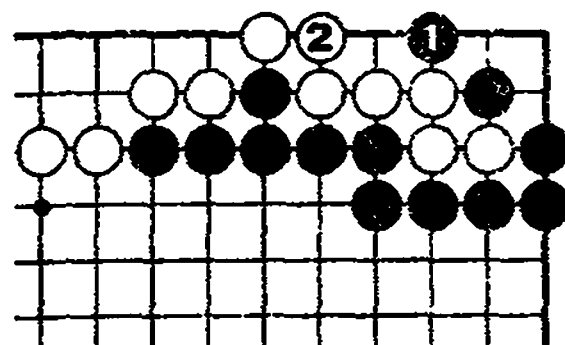


Д 10

Ответы

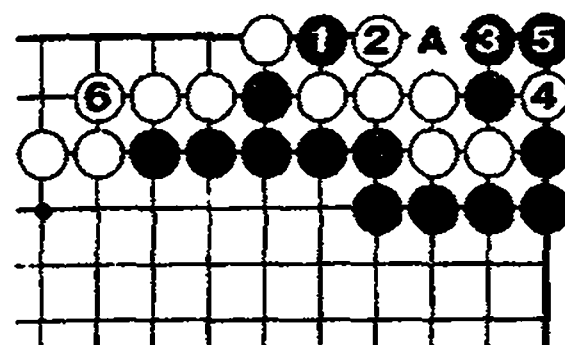
Ответ на задачу 1.

Д.11. Ханэ ч.1 – неверный ход: белые соединяются 2 и всё кончено. Чёрные ничего не могут сделать.



Д 11

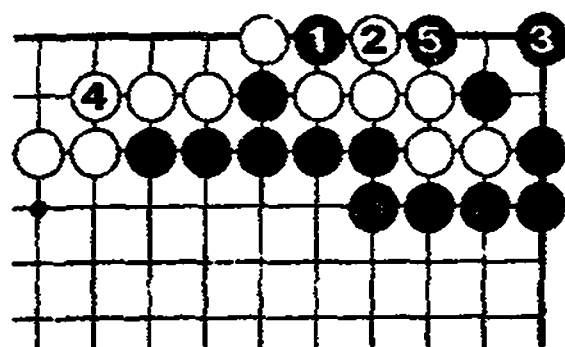
Д.12. Чёрные должны начать с хори-коми 1. Не рассчитывайте поймать рыбу, не предложив ей приманки. Ход ч.1 – это приманка, и, естественно, белые схватят её ходом 2. Камни, в отличие от рыбы, не могут спасти себя, отказавшись от приманки. Но они, как и рыбы, не ловятся на плохую приманку.



Д 12

Затем чёрные опускаются вниз 3. Они ожидают, что белые соединятся в 6, после чего чёрные ходом «А» не дают им спастись из-за нехватки дамэ. Но это суждение слишком поспешно. Белые контратакуют 4, и после обмена: 5 - 6 чёрные с удивлением обнаруживают, что это именно им не хватает дамэ.

Так дело не пойдёт. Вместо хода 3 у них есть значительно лучший ход. Здесь не такой уж большой выбор, поэтому вы должны были увидеть его немедленно, но возможно, он находится в «мертвой точке» (т.е. вы пока не в состоянии его обнаружить).

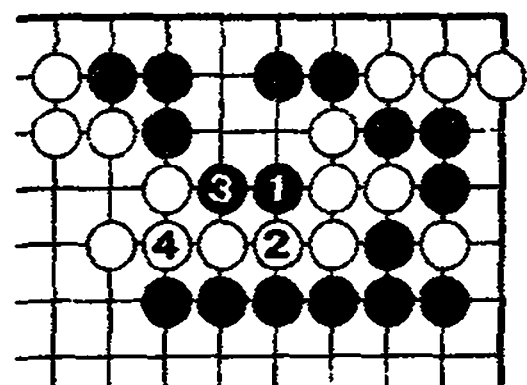


Д 13

Д.13. (правильно). Хотя его, может быть, и трудно найти, ход ч.3 – правильный ответ. Белые соединяются 4, и ч.5 начинают ко-борьбу. «Ко? Вы хотите сказать, что чёрные не могут захватить белых безусловно?» Хотел бы я знать, как они могут это сделать.

Ответ на задачу 2.

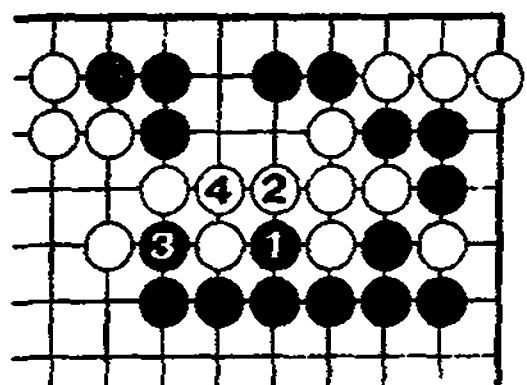
Д.14. Ходы 1 и 3 ничего не дают чёрным. Такая непредусмотрительность граничит с преступной небрежностью.



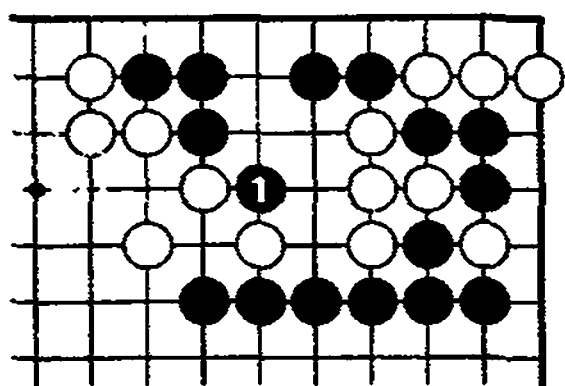
Д 14

Чёрные должны исправиться, или им никогда не улучшить свою игру.

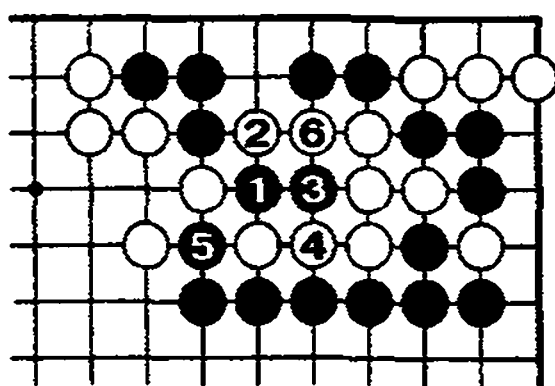
Д.15. То же самое, что и на предыдущей диаграмме. «Я слабый игрок. Не зря говорят, что пользоваться слабо усвоенными знаниями опасно. В моей игре нет места для тэсудзи». Если вы думаете именно так, вам никогда не стать сильным игроком.



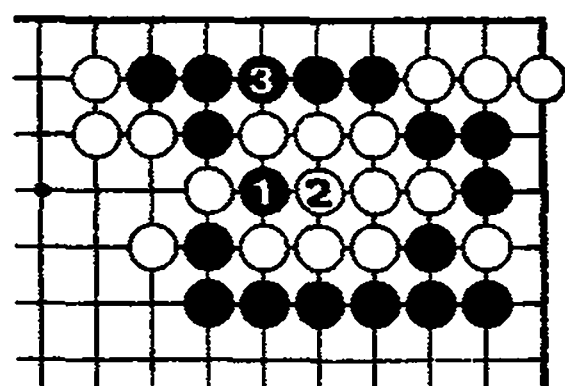
Д 15



Д 16



Д 17



Д 18

Д.16. (правильно). Внезапное озарение позволяет найти атэ-коми ч.1: разновидность хасами-цукэ тэсудзи! Конечно, вся последовательность захвата белых должна быть просчитана, но даже сама способность найти такой искусный ход как 1, должна вызывать чувство гордости. Такие ситуации время от времени встречаются в реальных партиях. В этих случаях вы должны забыть о грубости, как ходы на Д 14 и Д.15, и придумать что-нибудь более элегантное.

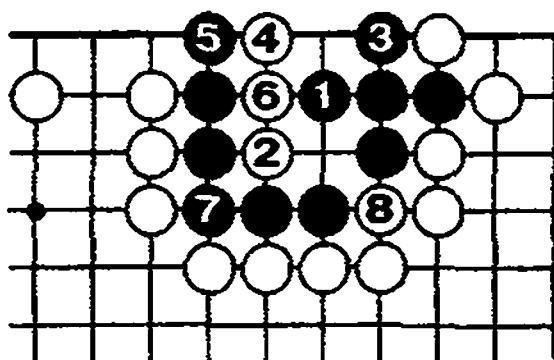
Что такое тэсудзи? Ход ч.1 даёт ответ на этот вопрос.

Д.17. А как быть с продолжением? Все остальные ходы, начиная с б.2 форсированы, жертва противнику двух камней ходом 5 это то, что отличает новичков от знатоков.

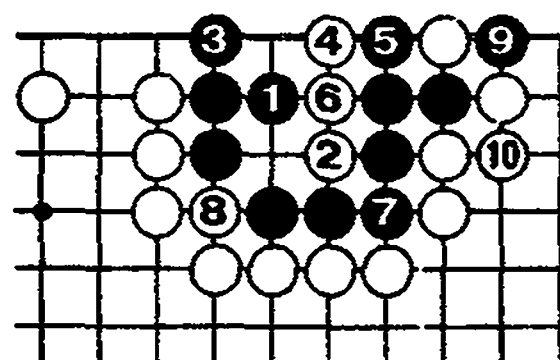
Д.18. Продолжение. После 1, 3 чёрные захватывают всю группу белых.

Ответ на задачу 3.

Д.19. Ход ч.1 – неудача. Может показаться, что после б.8 возникает сэки, но чёрные мертвы.



Д 19

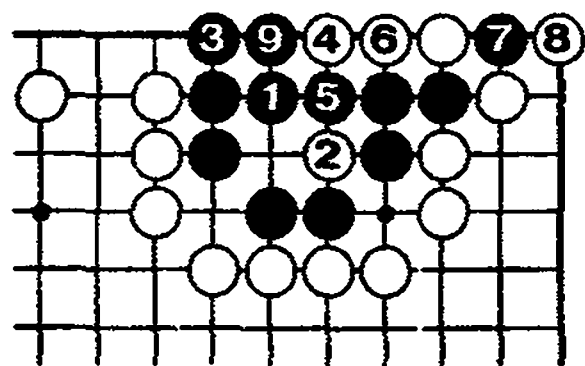


Д 20

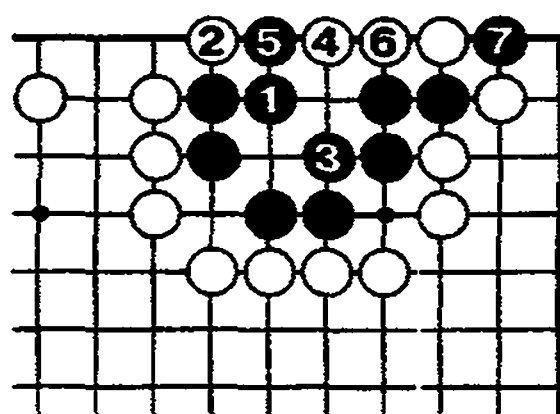
Д 20. Ход ч 1 - пра-

вильный, но продолжение неверно и чёрные снова умирают, падая жертвой поверхностного изучения ситуации.

Д.21. (правильно). Этот вариант отличается от предыдущего начиная с ч.5. Чтобы избежать провала, чёрные должны отказаться от догмы, что они не должны позволять белым соединиться и позволить сделать им это (ходом 6), а потом поймать их в ловушку следующим ходом. Ходом 7 чёрные предлагают приманку и белые пойманы. Захват трёх камней даёт чёрным второй глаз.

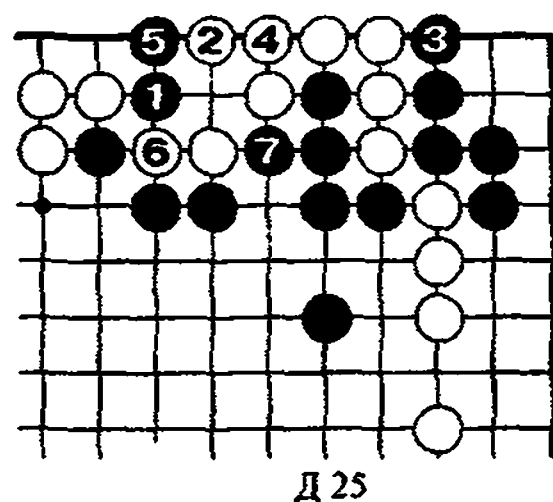
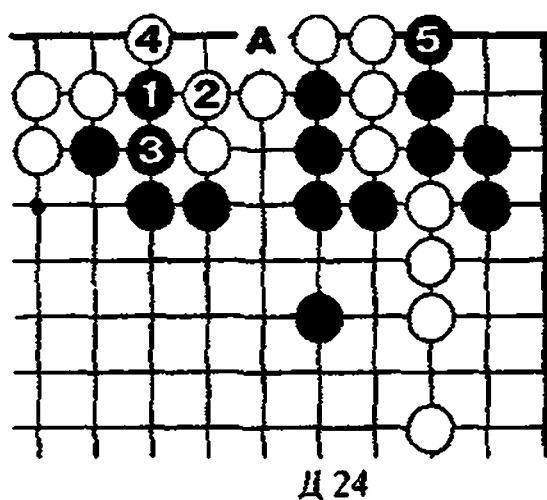
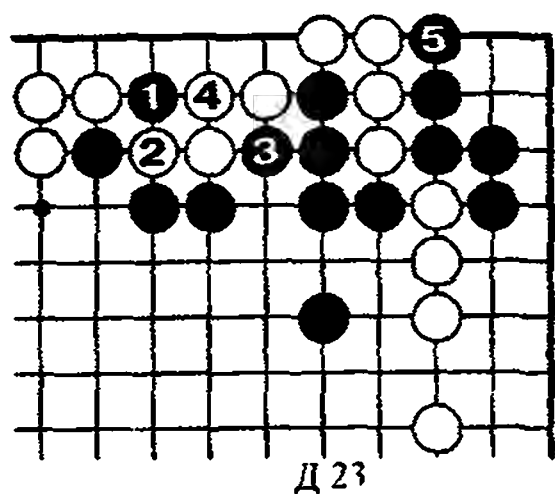


Д 21



Д 22

Д.22 Здесь результат тот же.

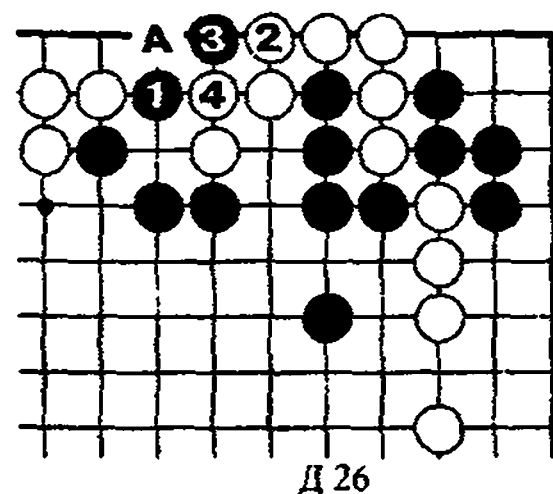


Ответ на задачу 4.

Д.23. Чёрные забрасывают камень 1, белые его отрезают – б.2, но после ч.5 часть белых камней настигает «внезапная смерть».

Д.24. Если б.2 как здесь, они снова проигрывают. Отметьте, что ходом 5 чёрные не играют в «А» Это было бы трагической ошибкой.

Д.25. Этот ход б.2 также заканчивается дамэ-зумари. Вы думаете, что чёрные победили?..

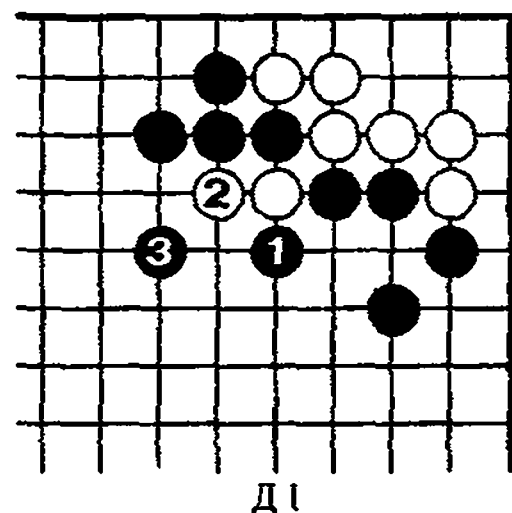


Д.26. Белые могут спастись, соединившись ходом 2. Если ходом 3 чёрные играют 4, белые соединяются ходом «А». Ответ заключается в том, что чёрные не могут захватить белых. Извините за лукавство.

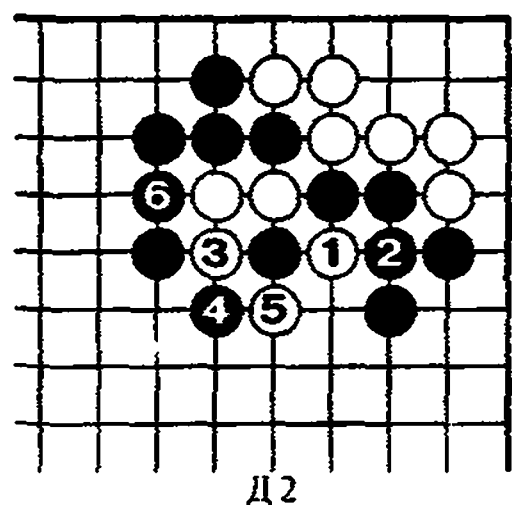
Свободное ситё

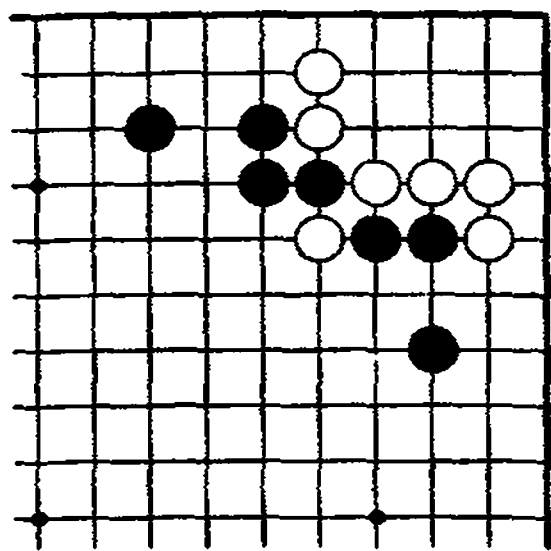
Внимание ребенка можно отвлечь, подвесив перед его глазами вращающийся предмет. Удовольствие от использования этой уловки против своего соперника может получить даже новичок. Вот один из примеров этой техники. Остальное вы усвоите из задач. Если вы решите первую, то подобным же образом легко решите и остальные.

Д.1. Ходами 1 и 3 чёрные захватывают белых. Доказательства?

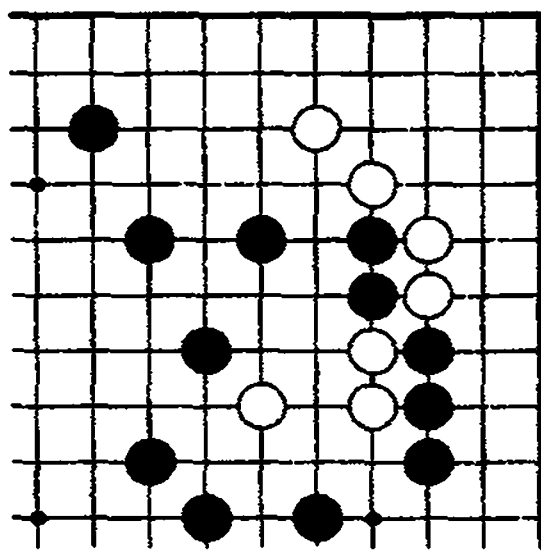


Д.2. Белые пытаются убежать, нанося атари 1, но чёрные ждали этого. Атари ч.4 сдавливающий ход, который является секретом свободного ситё, и ходом 6 чёрные предотвращают возможный побег как и в случае «бата-бата» тэсудзи. Если чёрные не желают пожертвовать одним камнем в качестве наживки, большая рыба уплывёт, и это означает, что чёрные неправильно используют тэсудзи.

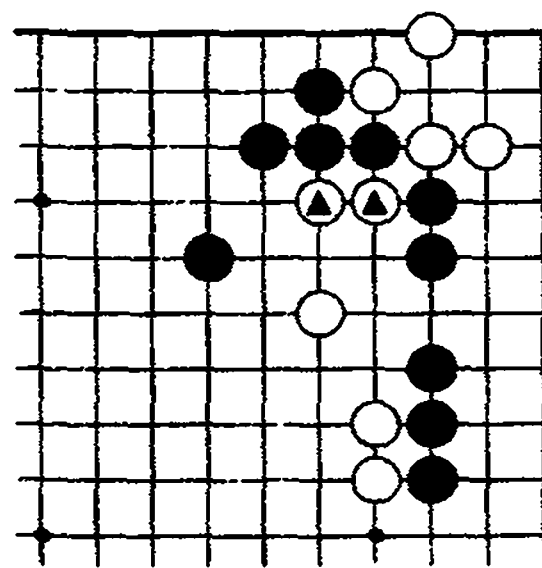




Д3



Д4



Д5

Задача 1.

Д.3. Ход чёрных: захватить разрезающий камень. Это полное повторение приведённого выше примера.

Задача 2.

Д. 4. Ход белых. Кажется, что три окруженных камня не могут спастись, но более тщательный анализ позволяет обнаружить трещину в позиции чёрных.

Задача 3.

Д.5. Ход чёрных: захватить разрезающие камни ▲. Если белые будут «дёргаться и топтаться», нанося удары наугад, то лишь забрызгают себя грязью, но с помощью тэсудзи можно легко решить эту задачу.

Задача 4.

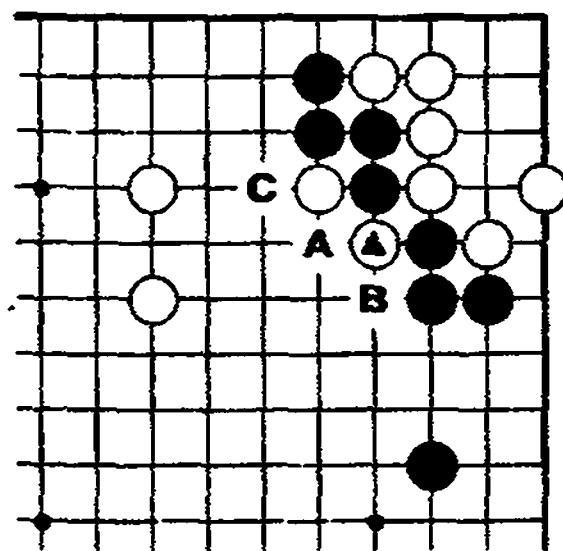
Д.6. Ход чёрных: захватить камень ▲. В таких ситуациях легко утратить понимание того, какие камни важны, а какие нет. Камень ▲ – ключевой, разрезающий позицию чёрных, поэтому чёрные будут в безопасности, если захватят его. Чёрные не должны довольствоваться комбинацией. ч.«А» - б.«В» - ч.«С».

Задача 5.

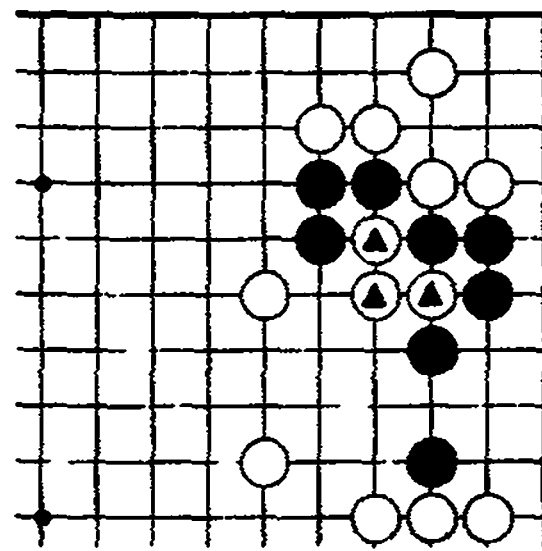
Д.7. Ход чёрных: захватить три камня ▲.

Задача 6.

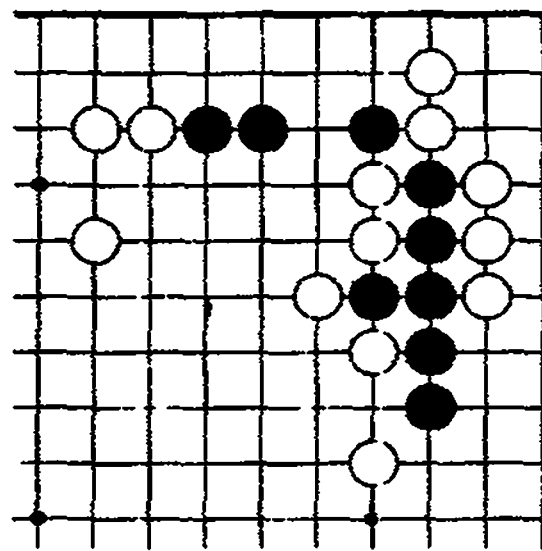
Д.8. Ход чёрных. Они добьются успеха, если соединят все свои силы. Вначале трудно увидеть, в чем фокус проблемы, поэтому разрабатывайте комбинацию постепенно и наверняка



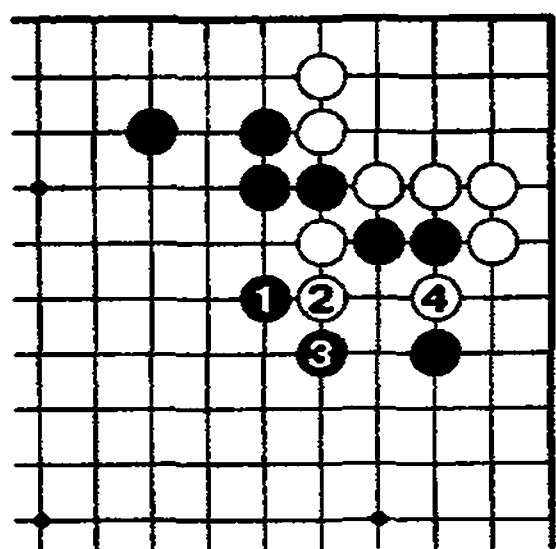
Д6



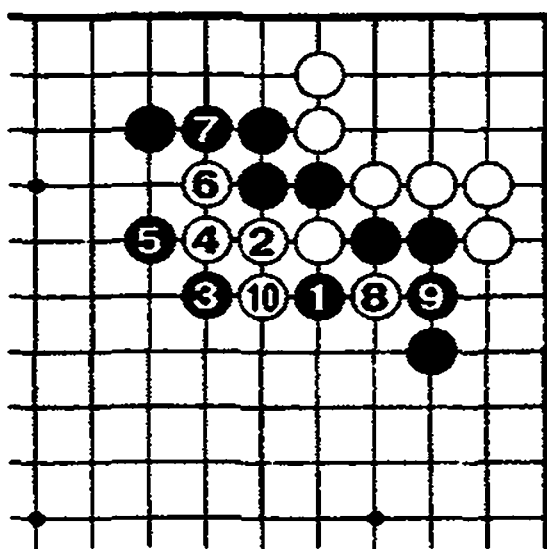
Д7



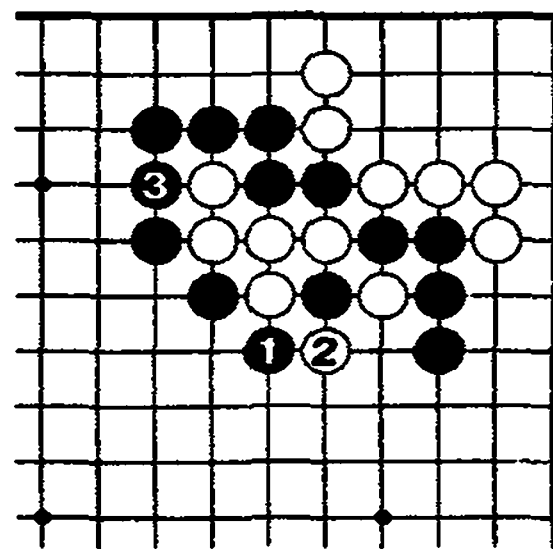
Д8



Д 9



Д 10



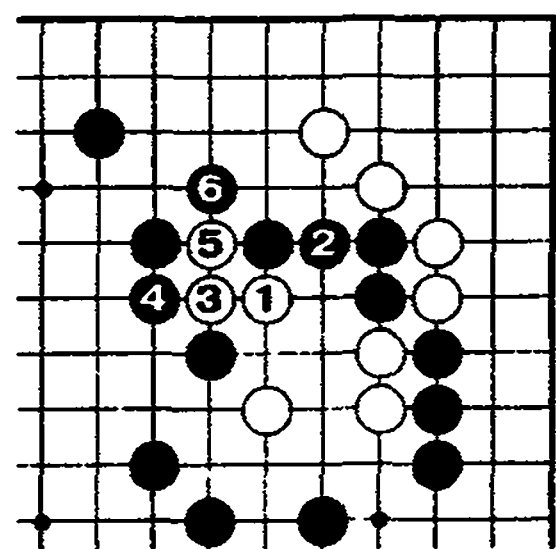
Д 11

Ответ на задачу 1.

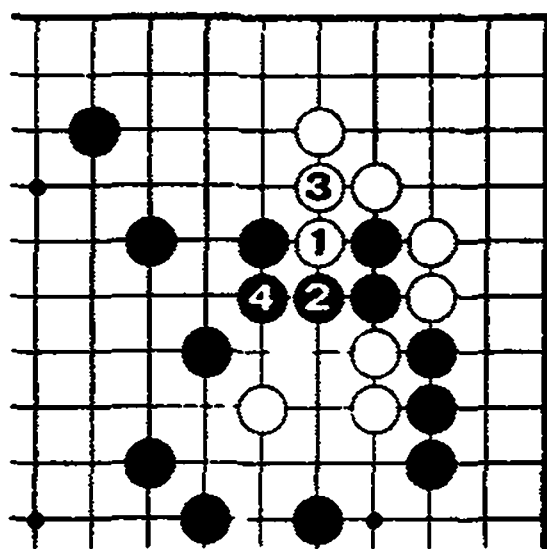
Д.9. Попытка чёрных задержать белых ходом 1 быстро приводит к неудаче. После б.4 два чёрных камня потеряны.

Д.10. (Правильно). Правильная комбинация включает ситё и гэта – два основных способа захвата камней – и быстро приводит к победе (играть ч.3 в 4, после чего возникает простое ситё, не очень хорошо, даже если ситё работает). После б.10...

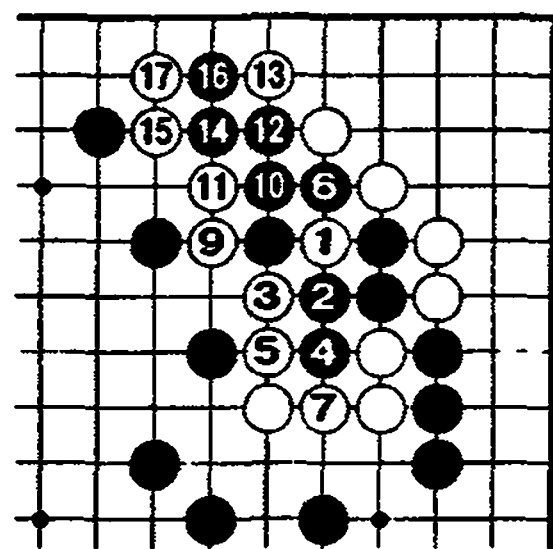
Д.11. ...ч.1, 3 завершают работу. Попробуйте применить эту комбинацию в своих партиях – это удвоит ваше удовольствие от игры.



Д 12



Д 13



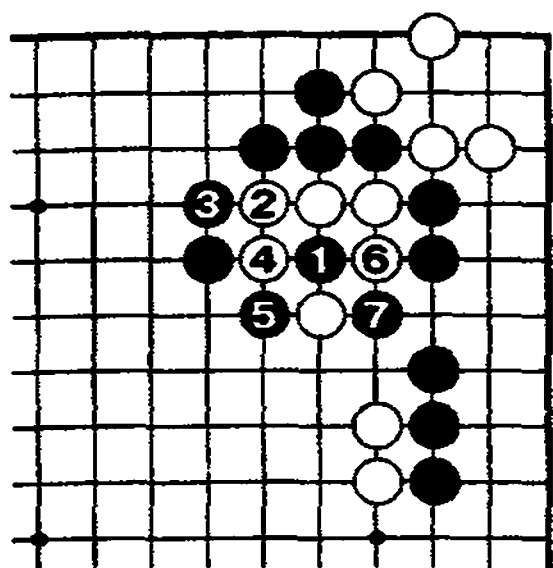
Д 14

Ответ на задачу 2.

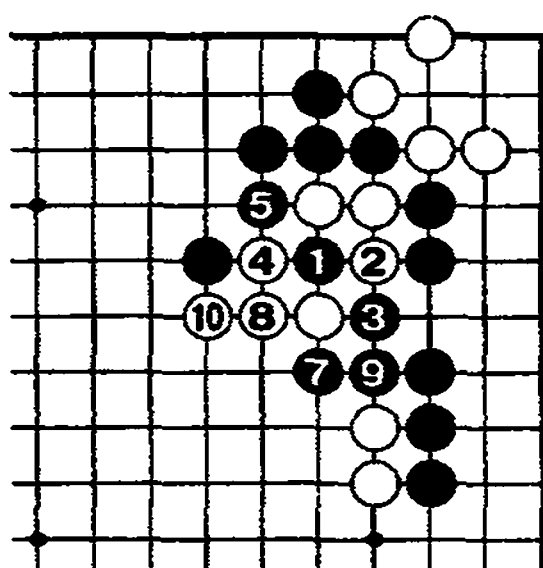
Д.12. Ходы, сделанные наугад, типа б.1, которые выглядят как тэсудзи, никуда не ведут. После хода ч.6 белых постигает неудача.

Д.13. После того, как белые нашли правильную точку 1, было бы полным безрассудством для них соединиться ходом 3 из-за того, что они в атари.

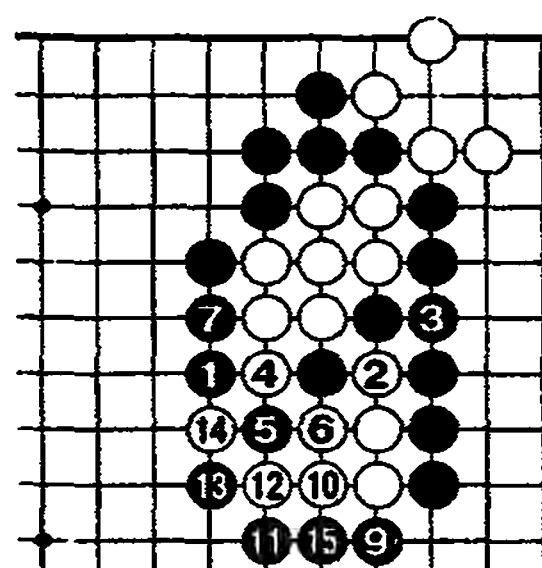
Д.14. (Правильно). Белые разрезают 1, 3 и сдавливают чёрных с помощью форсированной комбинации. Блестящий побег. Попробуйте хотя бы один раз просчитать такую комбинацию до конца. Почувствуйте удовольствие и радость от того, что вы можете сделать это. Радость + уверенность = усовершенствование.



Д 15



Д 16 (6-1)



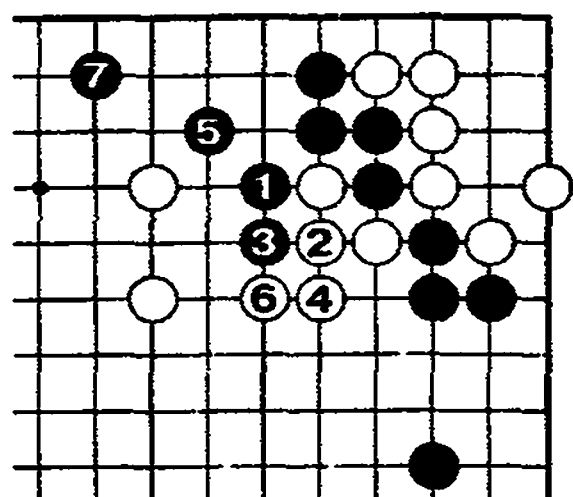
Д 17 (8 - цуги)

Ответ на задачу 3.

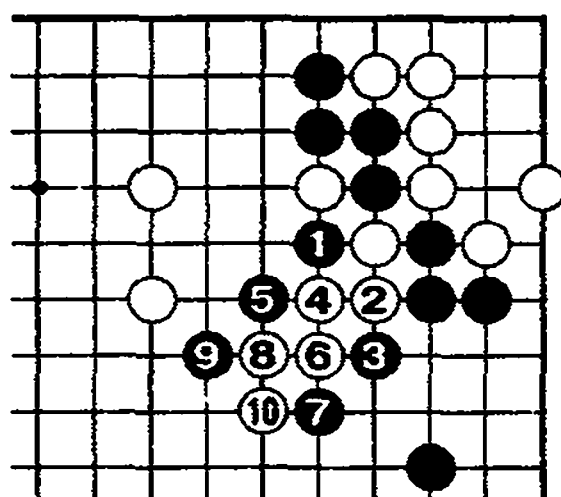
Д.15. (Правильно). Нет хода, кроме ч.1. Проблема в том, чтобы найти продолжение. Если белые сырают 2, то это сделать легко. Каждый должен знать эту форму – «гнездо журавля», которая возникает после ч.7.

Д.16. Проблема возникает, если белые удлиняются в другую сторону. Чёрные сдавливают их: 3...8, но, если ходом 9 они соединятся из-за того, что ситё не работает, белые ускользнут. Нужно быть более цепкими.

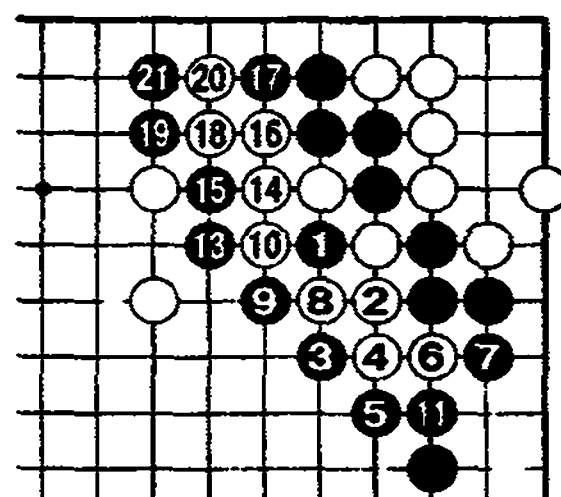
Д.17. Чёрные ставят гэта 1, затем скручивают белых в комок. Удовольствие, которое чёрные получают, непередаваемое. Вся комбинация состоит из двадцати трёх ходов, но она не разветвляется на варианты. Посмотрите на диаграмму задачи и снова попытайтесь рассчитать комбинацию.



Д 18



Д 19



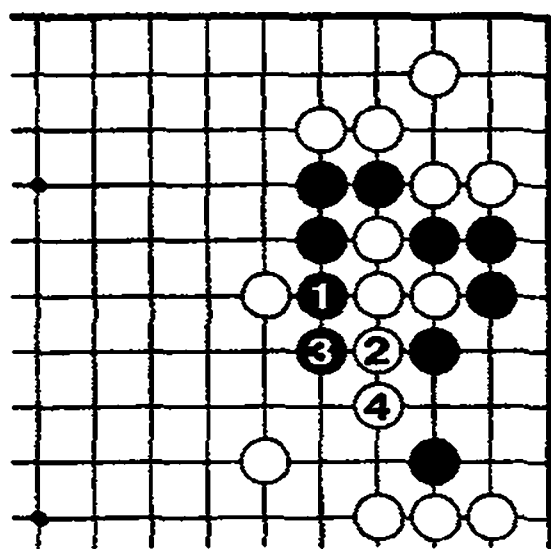
Д 20 (12-1)

Ответ на задачу 4.

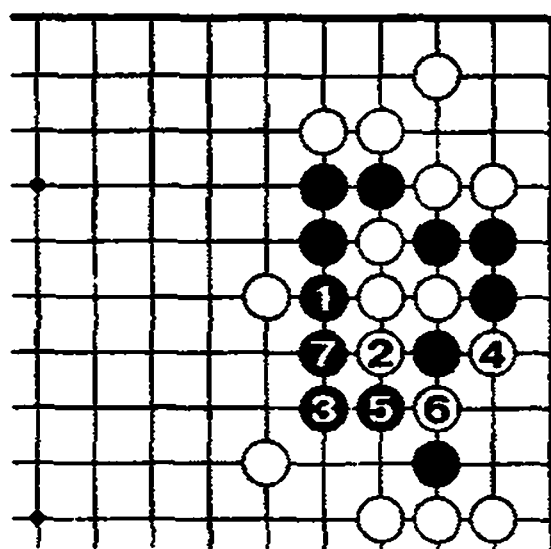
Д.18. Заставить белых присоединить бесполезный камень к важному и тем самым утяжелить их – неплохая идея, но чёрные могут захватить этот разрезающий камень поэтому все другие результаты – неудачны.

Д.19. Чёрные совершают ошибку, пытаясь захватить белых в ситё. Смотрите, ситё не работает. Если чёрные будут упорствовать, то даже новичок увидит, что их ждёт крах.

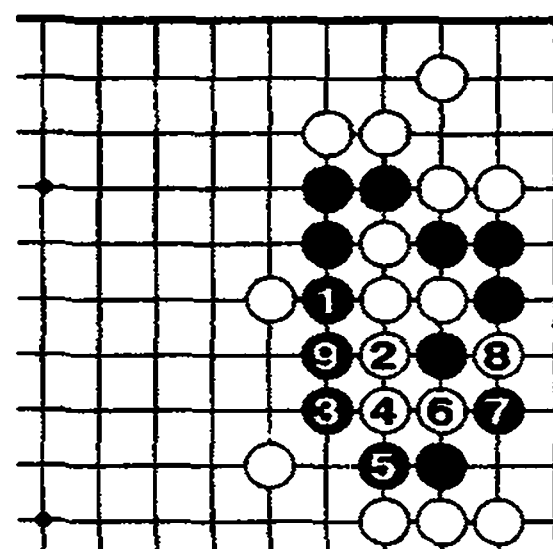
Д.20. (Правильно). Чёрные играют 1, 3 и сдавливают белых, захватывая их в свободное ситё. Рассчитайте всё тщательно до хода ч.21. Нельзя проводить эту комбинацию наугад, ошибаясь и путаясь.



Д 21



Д 22



Д 23

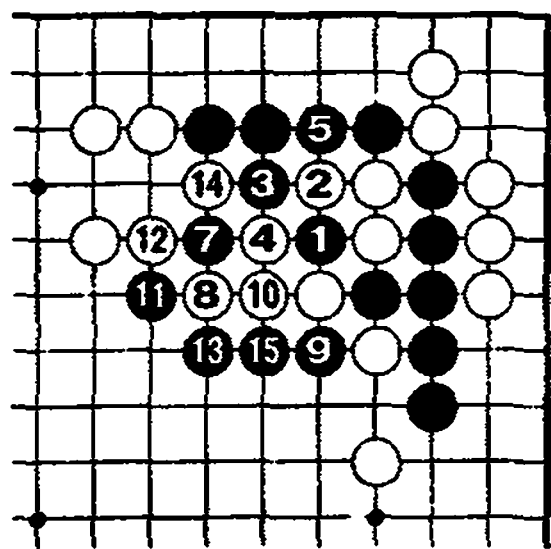
Ответ на задачу 5.

Д.21. После ходов ч.1, 3 уже слишком поздно останавливаться и думать. Многие игроки, сделав именно эти ходы, закричат: «Боже мой!» Когда же они научатся думать раньше, чем ходить?!

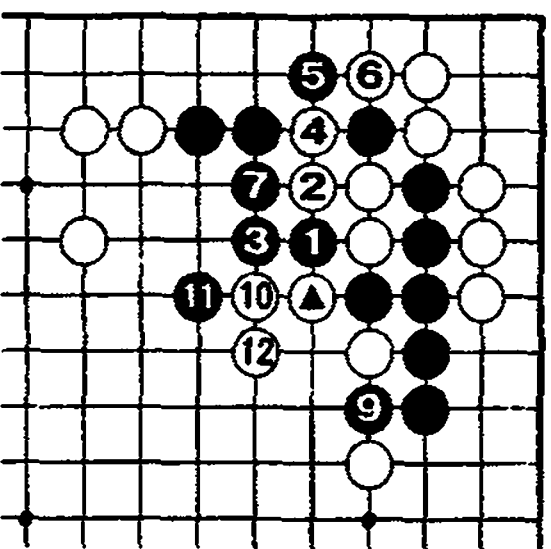
Д.22. (Правильно). Если на ходы ч.1, 3 белые отвечают 4, чёрные сдавливают и захватывают их камни ходами 5, 7.

Д.23. Если белые убегают ходом 4, то чёрные ходами 5...9 ловят их с помощью формы «гнездо журавля».

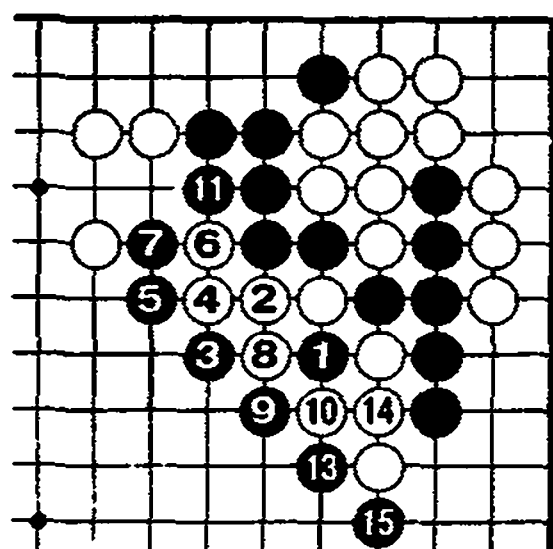
Тэсудзи «свободное ситё» сдавливает камни противника в один комок и выжимает из них жизнь. Надеюсь, вы это усвоили.



Д 24



Д 25



Д 26

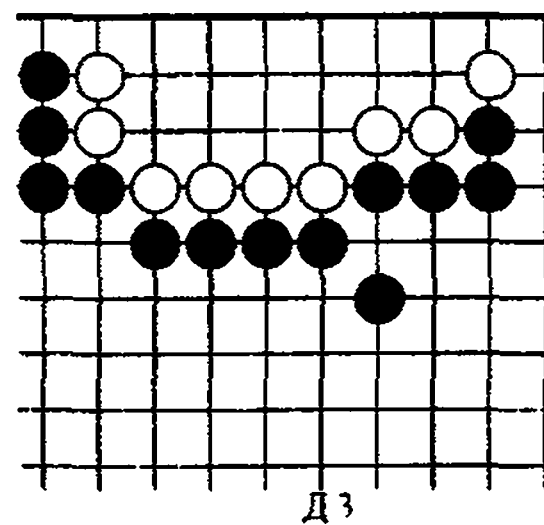
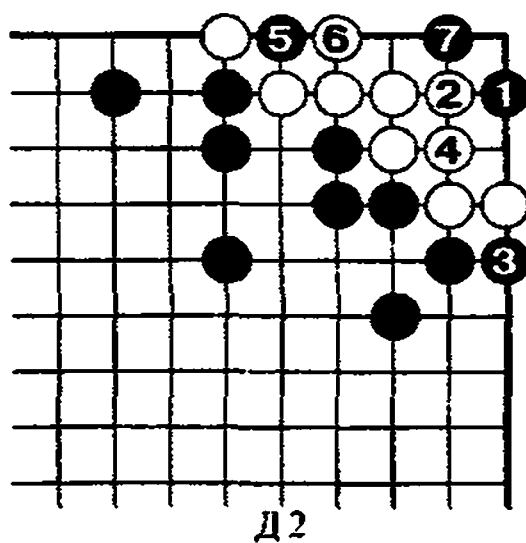
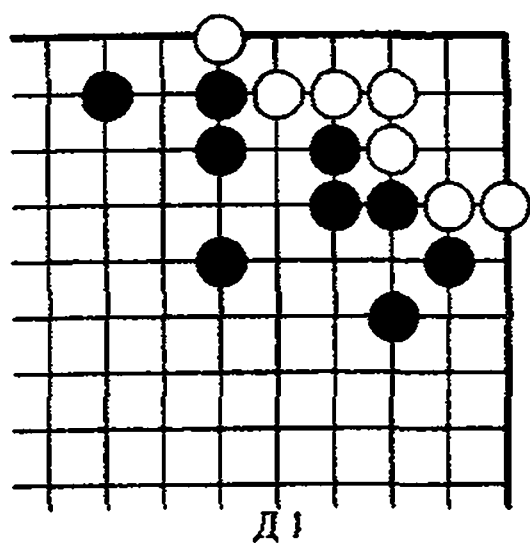
Ответ на задачу 6.

Д.24. Чёрные должны разрезать 1, но если они начнут сдавливание слишком поспешно – ходом 3, то их ждёт неудача. Их группа на верхней стороне мертва, как деревянный башмак

Д.25. Сначала 1, 3, а затем 5, 7. Это первая стадия. Если затем чёрные меняют направление атаки и играют 9, то белые ускользают 10, 12.

Д.26. (правильно). Ходами 1 и 3 чёрные создают свободное ситё, и смотрите, как потом чёрные преследуют белых. Рассчитали ли вы всю эту комбинацию, глядя на исходную диаграмму? Во всех задачах используется один и тот же принцип. Вопрос здесь только в способности к расчёту

Оки

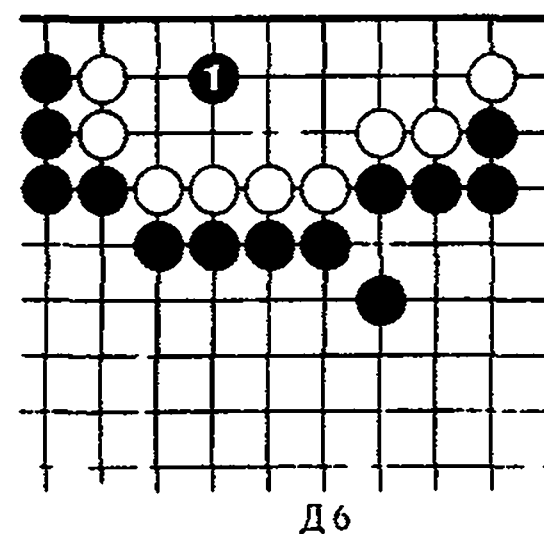
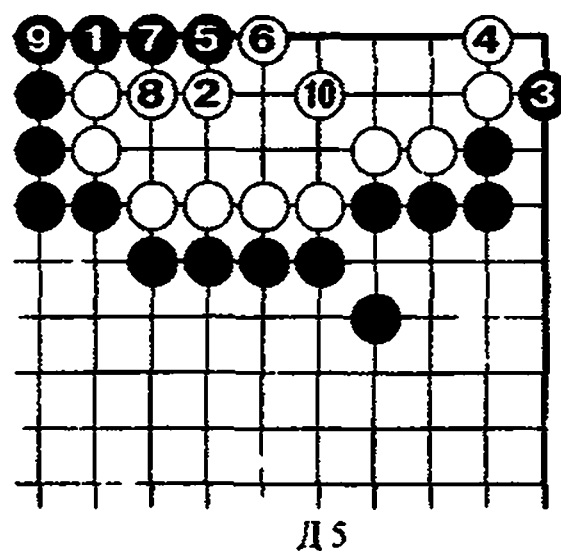
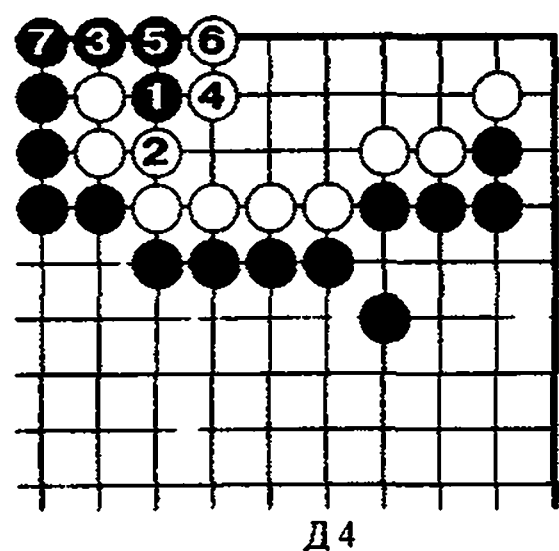


Д.1. Ход чёрных. С трудом верится, что такая группа, с семью или восемью пунктами территории, может погибнуть, но такое иногда случается. Зная оки-тэсудзи, чёрные могут поставить белых на колени одним ударом.

Это очень простая задача. Если у вас возникнут проблемы при её решении, то это означает, что вы ещё не овладели оки-тэсудзи.

Д.2. Оки ч.1 – тэсудзи. Никакой другой ход не убивает белых. В результате, в углу после хода ч.7 получается мёртвая форма «магари симоку». Если ходом 2 белые играют в 4, чёрные играют в 5 - 6. 6 - ч.7 и результат тот же. После того, как чёрные сыграли 1, белые не могут защититься.

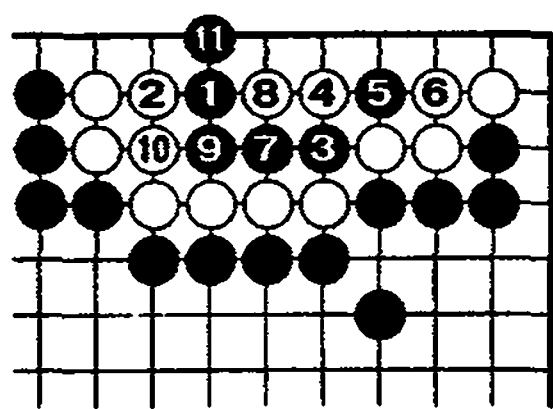
Д.3. Ход чёрных. На этот раз группа белых слишком велика, чтобы её можно было убить, но вот что сделают большинство любителей...



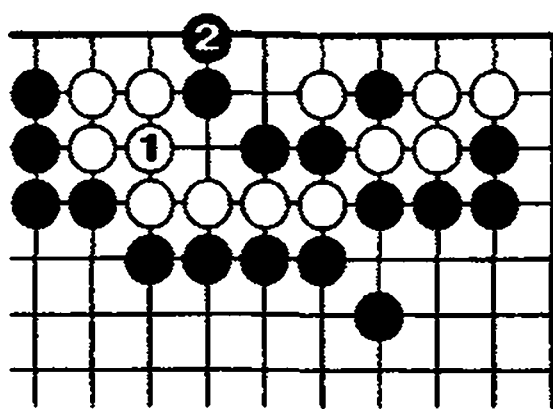
Д.4. Сделав ход 1, чёрные, видимо, считают, что разрезание 2 и соединение 3 – миаи, или они ошибочно принимают ход 1 за ёсэ-тэсудзи. Но это не очень похоже на тэсудзи, да и заканчивают чёрные в готэ.

Д.5. Ханэ ч.1 – более удачный ёсэ-ход, и теперь чёрные заканчивают в сэнтэ, но они должны быть разочарована тем, что не достигли большего.

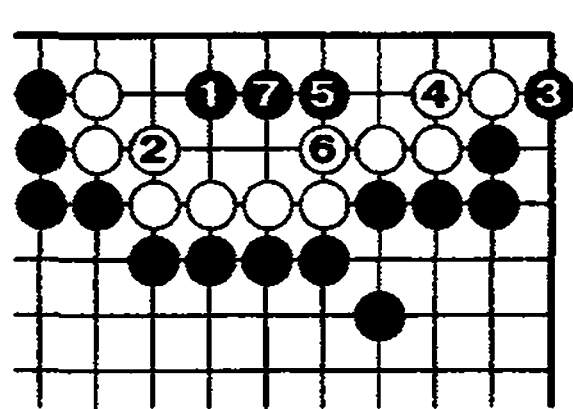
Д.6. Сильный игрок скажет себе: «белые не могут быть убиты, но я всё равно сыграю оки 1 и посмотрю, что случится потом». Этот ход может вызвать дрожь у белых.



Д 7



Д 8



Д 9

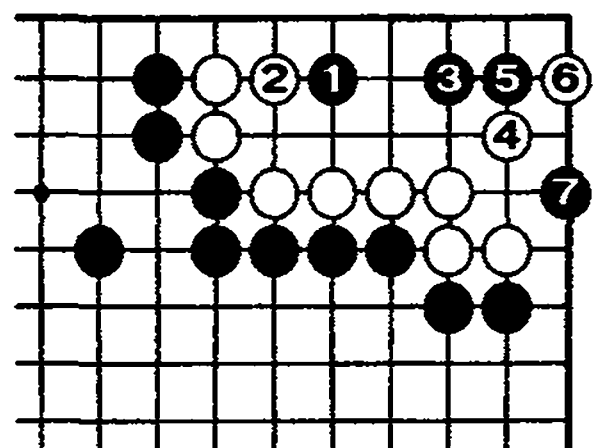
Д.7. Ход б.2 – обычный ответ, но у чёрных есть сильные ходы 3 и 5. У белых дамэдзумари и они теряют восемь камней.

Д.8. Если белые соединяются 1, то после б.8 результат тот же, что и на Д.7.

Д.9. Позволим белым изменить их первоначальный ответ. Ход б.4 излишне смиренный, но, может быть, не нужен и он. После хода ч.7 максимум, чего они могут добиваться – это сэки.

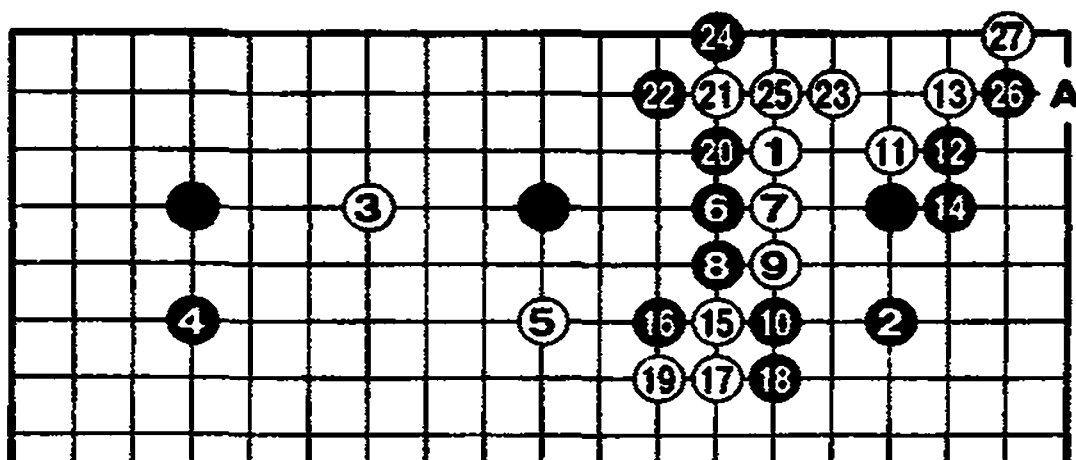
Белые могут придумать и другие ответы, но чёрные ходом 1 нанесли губительный удар в жизненно важную точку внутри территории белых. Усвоив этот базисный ход, вы будете удивлены и обрадованы тем, как часто он может быть использован.

Д.10. Раньше, такую большую территорию вы рассматривали бы как принадлежащую белым, но теперь, зная оки-тэсудзи, вы ныряете и буйствуете внутри: 1 и 3. Независимо от того, добьетесь вы успеха или нет, вы заставите вашего противника поволноваться и удивиться, где вы выучили такие ходы.



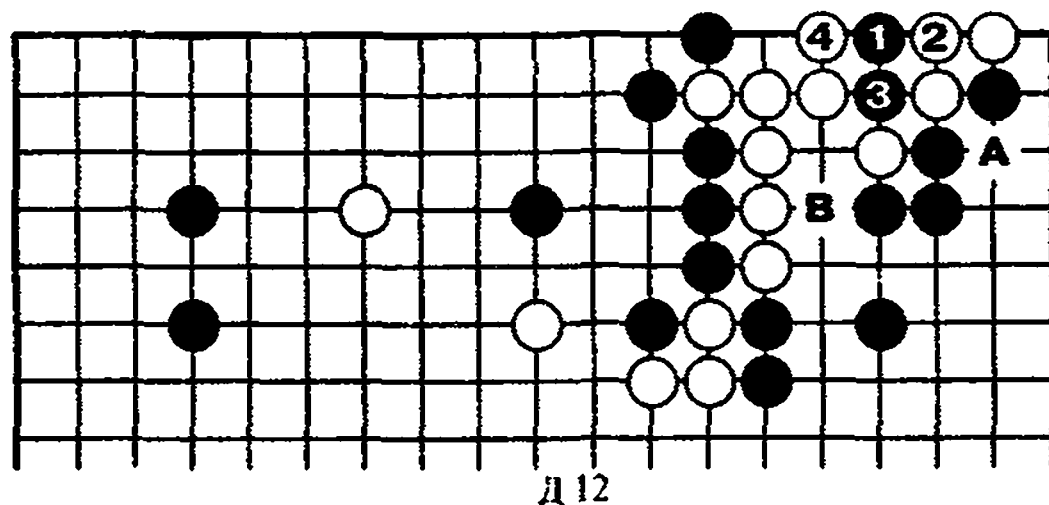
Д 10

Д.11. Стандартное начало игры с форой: 1, 3 и 5. Затем дзёсэки 6...27. Если сейчас чёрные сыграют сагари «А», то белые выживут с лёгкостью. Так сыграет большинство, но есть ход, который доставит белым значительное беспокойство. Сможете ли вы найти правильный ход ч.28 и рассчитать всю комбинацию?

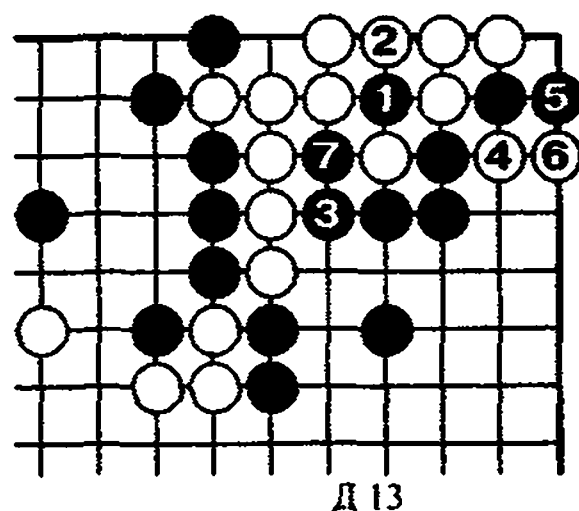


Д 11

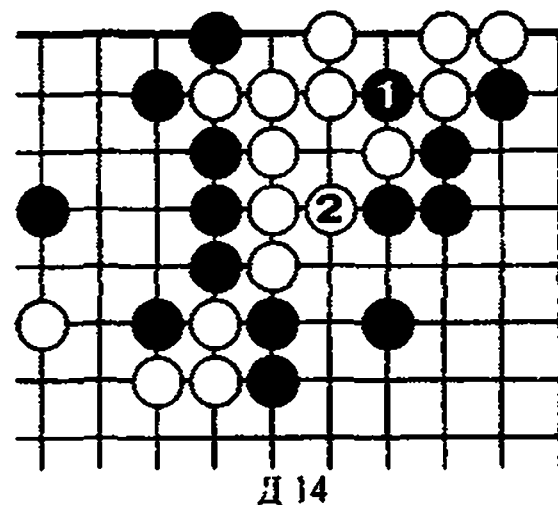
Д.12. Оки на первую линию ч.1 ошеломляет белых. Нужно ответить 2. Можно подумать, что белые живут, так как есть миаи: «А» или «В», но ч.3! Посмеиваясь над человеком, который не знает, что такое атари, белые забирают два чёрных камня. Пусть они смеются сколько им угодно, хорошо смеется тот, кто смеётся последним.



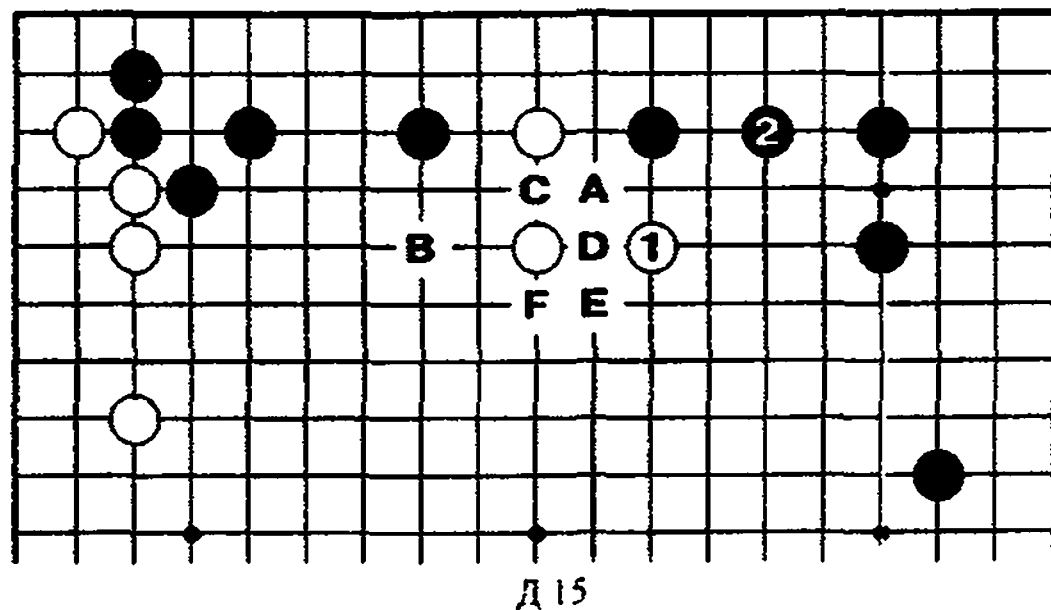
Д.13. Чёрные снова вбрасывают камень: 1 и, если белые забирают этот камень, вся их группа умирает после б.7. Ну, кто сейчас смеётся?

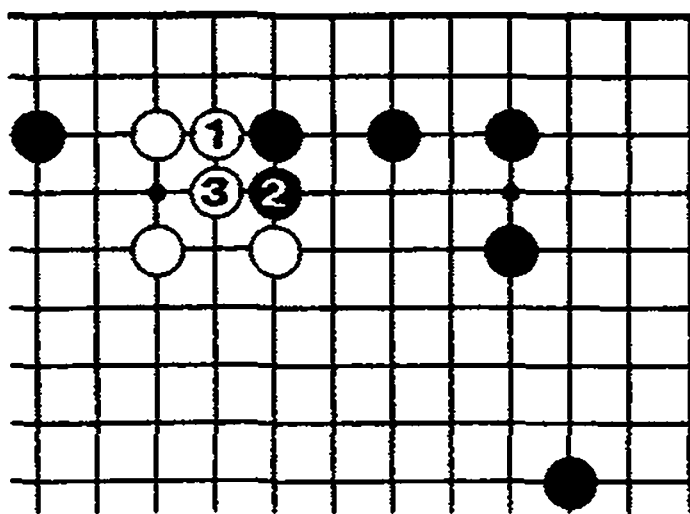


Д.14. Правильным для белых будет ход 2, который приводит к ко-борьбе, но эта ко-борьба выгодна чёрным. Они с удовольствием позволят белым сделать два хода подряд в любом месте доски. Белые ошеломлены, они даже не предполагали, что у чёрных есть такой сильный ход.

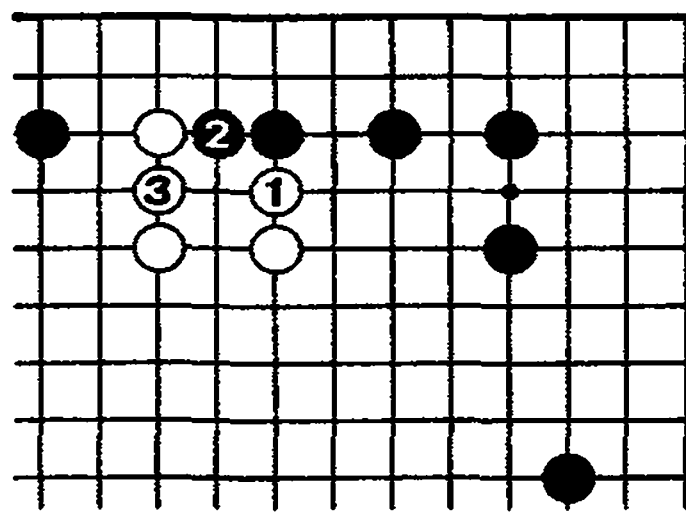


Д.15. Чёрные сыграли низко в ответ на б.1 из-за того, что собираются сыграть нодзоки «А» и разрезать. Если, например, белые играют «В», чёрные немедленно делают нодзоки «А». Затем б.«С» - ч.«D» - б.«E» - ч.«F» и у чёрных хорошие перспективы в этой борьбе.





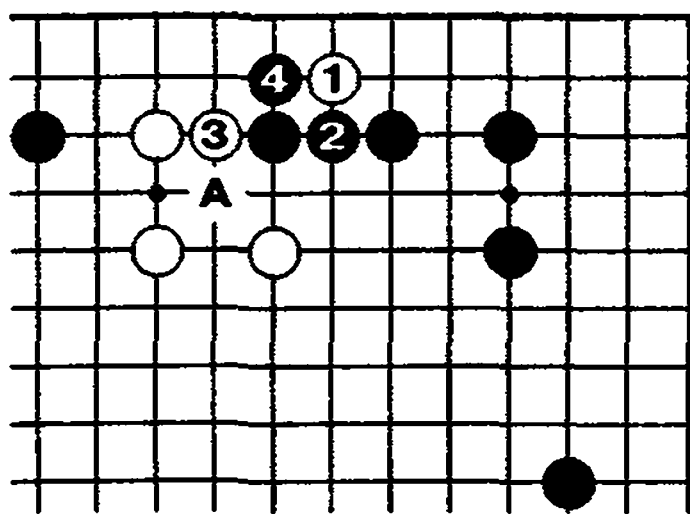
Д 16



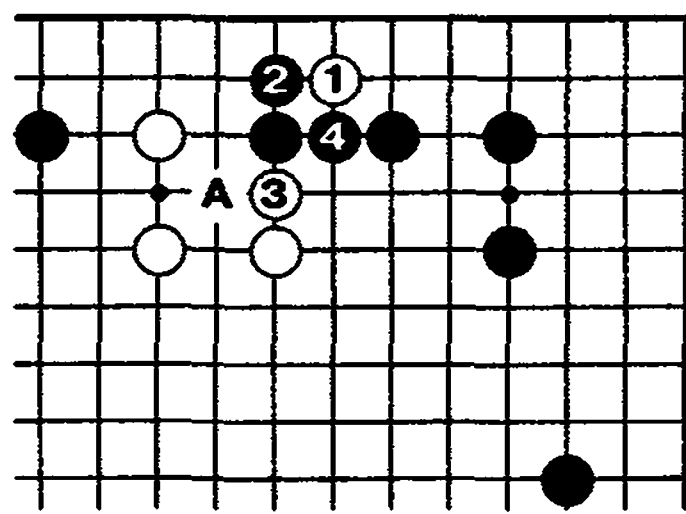
Д 17

Д.16. Для белых не очень хорошо защищаться 1, так как после б.3 чёрные могут сыграть в другом месте.

Д.17. Этот б.1 также не очень привлекателен по той же причине. Как же тогда белым играть?



Д 18



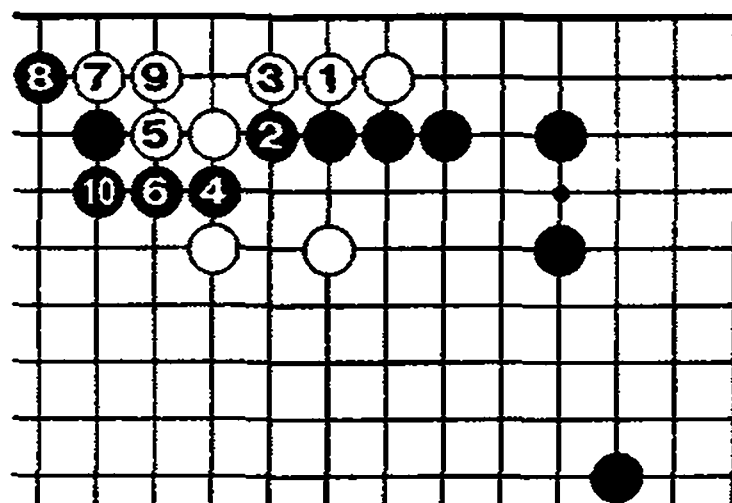
Д 19

Д.18. Оки б.1 – искусный ход, позволяющий увидеть, как ответят чёрные. Если ч.2, то б.3 – сэнтэ, защищая от ч.«А».

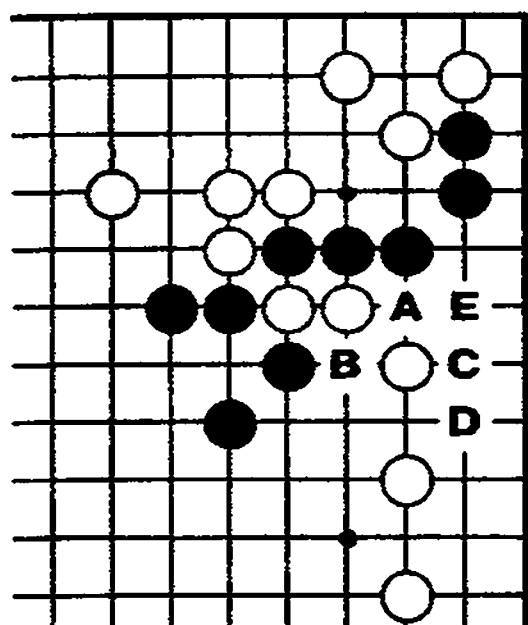
Д.19. Если чёрные играют 2 как здесь, то белые снова могут защитить слабую точку «А» ходом 3 в сэнтэ. Оки б.1 – это жертва.

Но оки не всегда бывает хорошим ходом. Всё зависит от ситуации.

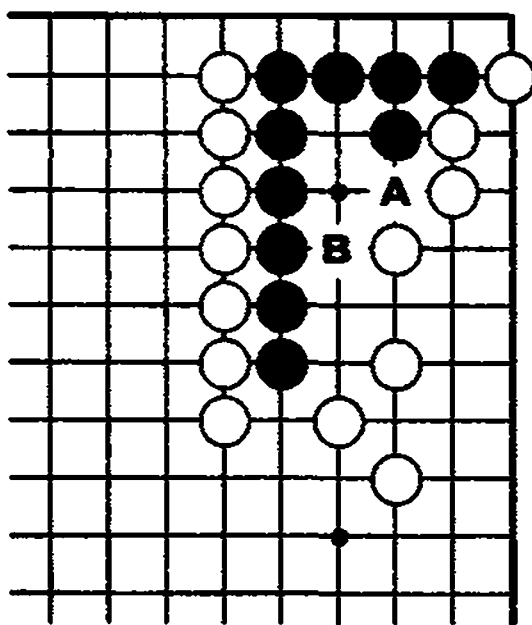
Д.20. Если, вместо б.3 на Д.18, белые попытаются спасти свой камень, то результат будет неблагоприятен для них. Чёрные вырываются намного вперёд.



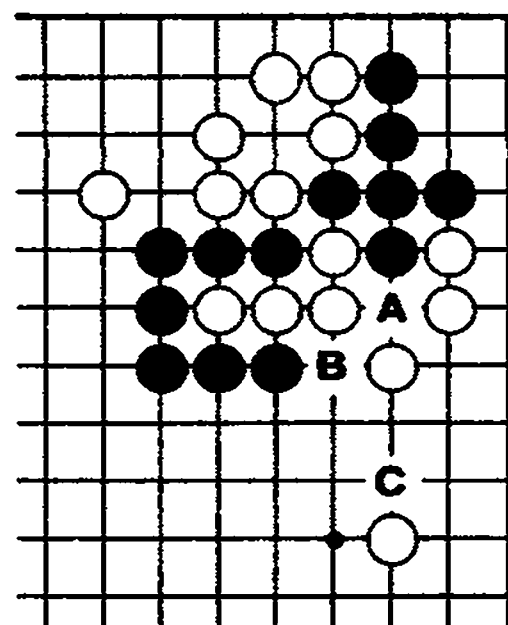
Д 20



Д.21



Д.22



Д.23

Задача 1.

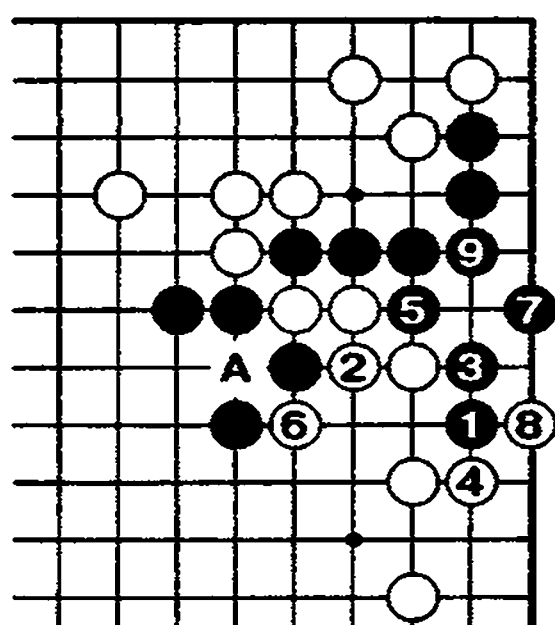
Д.21. Ход чёрных. Как выжить в углу? Атари «А» или «В» лучше оставить новичкам. Цукэ ч.«С» – уже лучше, но б.«D» - ч.«E» - б.«А» – и чёрные умирают.

Задача 2.

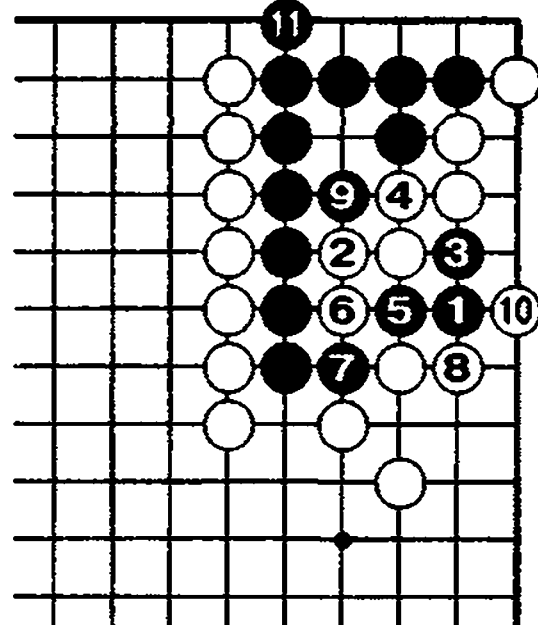
Д.22. Ход чёрных. Выжить? Ходы «А» и «В» – не правильные.

Задача 3.

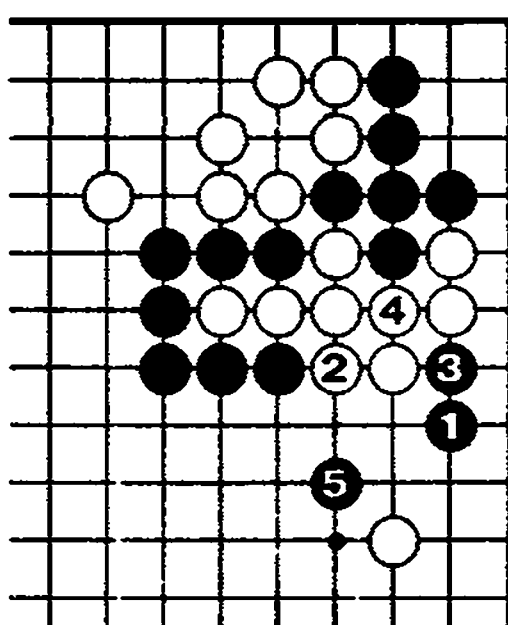
Д.23. Ход чёрных. Как выжить в углу? Надо найти слабость в окружающих белых камнях. Атари в «А» или «В» не работает. Цукэ ч.«С» напоминает тэсудзи, но у них есть лучший ход.



Д.24



Д.25



Д.26

Ответ на задачу 1.

Д.24. Оки ч.1 – тэсудзи; б.2 – сильнейший ответ и у чёрных нет времени, чтобы ходом 7 соединиться в «А».

Ответ на задачу 2.

Д.25. Оки ч.1 – тэсудзи. Белые сопротивляются 2, но чёрные жертвуют три камня, чтобы построить один глаз в сэнтэ, а затем выживают: 11.

Ответ на задачу 3.

Д.26. Белые сопротивляются, но ч.3, 5 захватывает всю группу. При любом другом ходе белых задача чёрных ещё более упрощается.

Цукэ

Цукэ – ход, когда свой камень ставится вплотную к камню противника (но не к своим камням). Цукэ-тэсудзи может немедленно принести пользу в игре.

Д.1. Дзёсэки 1...11 хорошо известно. Вопрос в том, как играть дальше. О том, как играть после дзёсэки, книг практически нет, поэтому здесь каждый полагается только на себя, но...

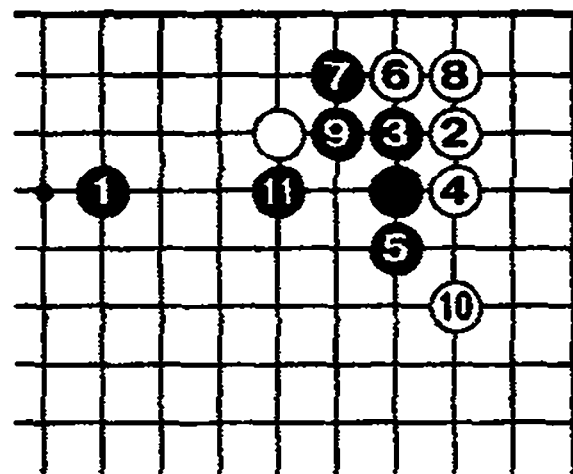
Д.2. Стоп! Многие сделают чёрными ход лишь потому, что это – сэнтэ. Но не слишком ли просто они этого добиваются? Большинство из них никогда не останавливаются, чтобы обдумать все плюсы и минусы своего хода. Подсознательные желания овладевают ими, и они играют 1 прежде, чем успевают осознать, что именно они делают. Недостатки обмена: 1 - 2 таковы:

1. Белые опережают чёрных;
2. Белые укрепляются;
3. Чёрные утратили хорошие возможности для игры в этом месте.

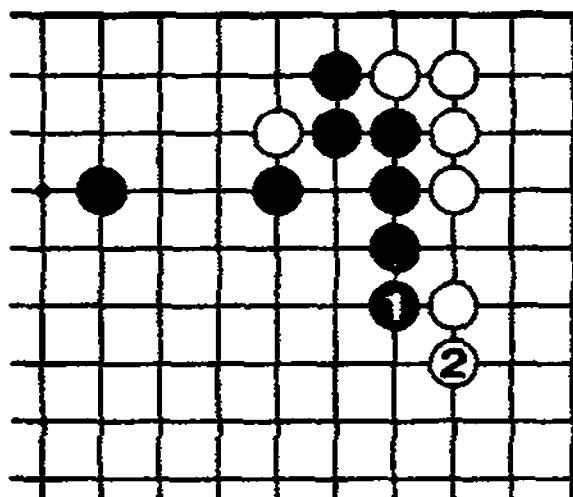
Каждый, кто хочет усилить свою игру, должен подавлять в себе импульсивные желания делать такие ходы, как ч.1. Говоря прямо, вы должны выбросить такие ходы из своей игры!

Д.3. Если чёрные хотят построить стену, они должны прыгать 1 и сделать так, чтобы именно белые заставляли их удлиниться дальше, а не наоборот. Ход ч.1 также хорош и с точки зрения борьбы за опережение.

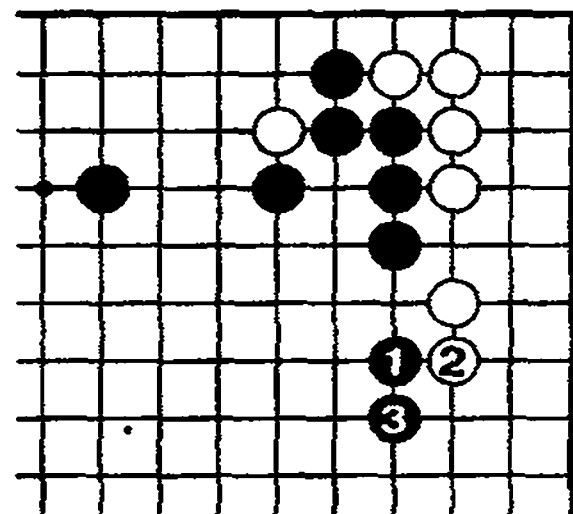
Д.4 Если чёрные уже укрепили свою позицию на верхней стороне, они могут атаковать белых на правой стороне с помощью цукэ 1 – тэсудзи. Если б.2, то ч.3, а кэйма 5 быстро даёт жизнеспособную позицию. Если белые ходом 2 играют в «А», чёрные более чем удовлетворены, сыграв 4 - б.«В» - ч.2 - б.3 - ч.«С».



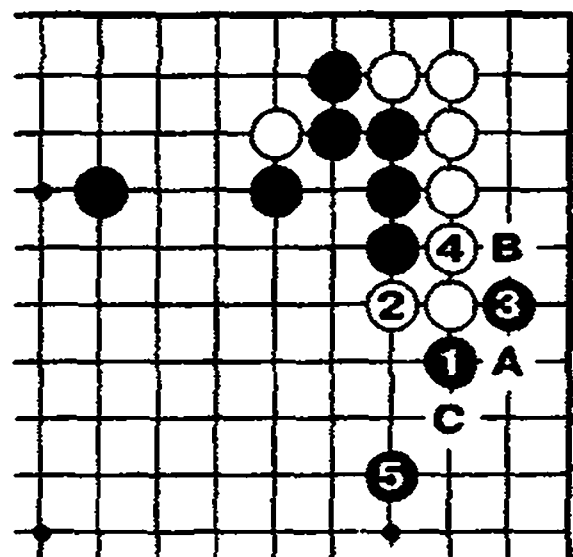
Д 1



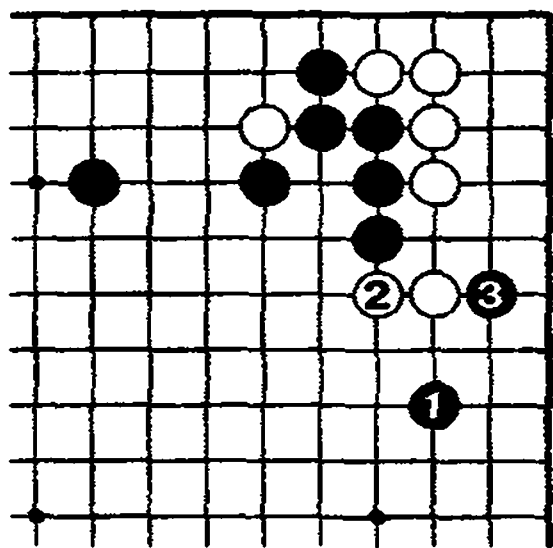
Д 2



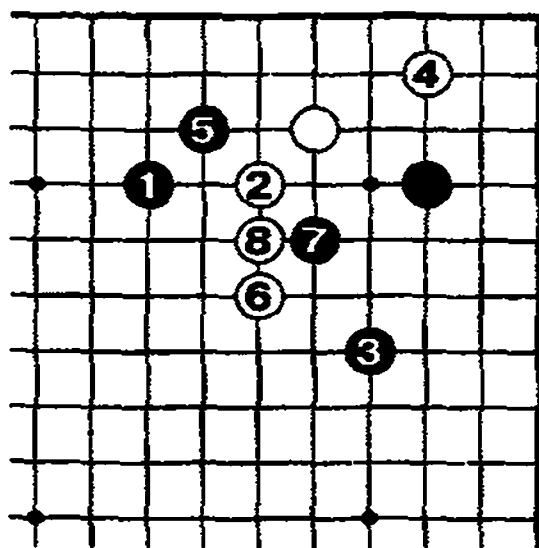
Д 3



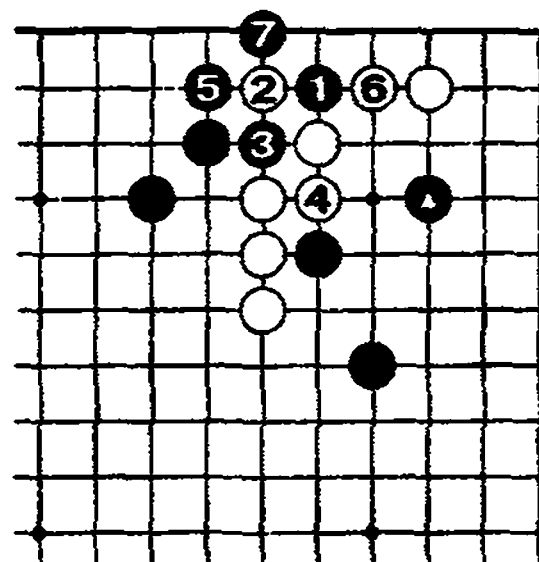
Д 4



Д 5



Д 6



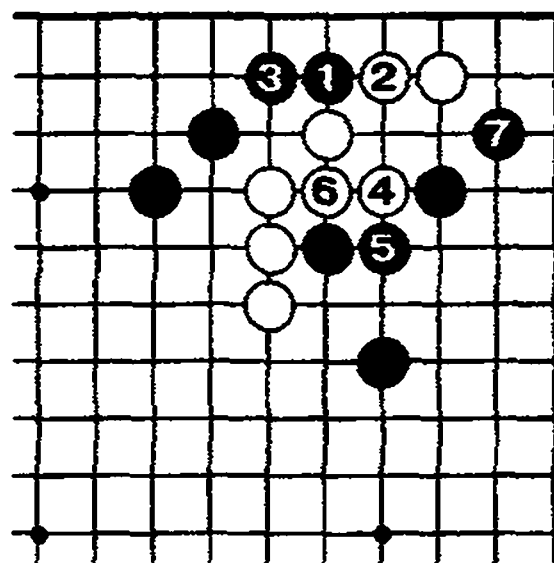
Д 7

Д.5. Чёрные могут также сыграть цумэ 1. Если б.2, у чёрных есть хорошее цукэ 3. Понимаете ли вы, почему этот ход хороший?

Д.6. Комбинация 1...8 иногда встречается в играх без форы. Вопрос в том, где теперь должны сыграть чёрные?

Д.7. Белые не имеют хорошего ответа на цукэ-тэсудзи 1. Если они сопротивляются ходом 2, то должны потом отступить 4, и после ч.7 их камень  находится в жизненно важной для белых точке. Этот результат очень хорош для чёрных.

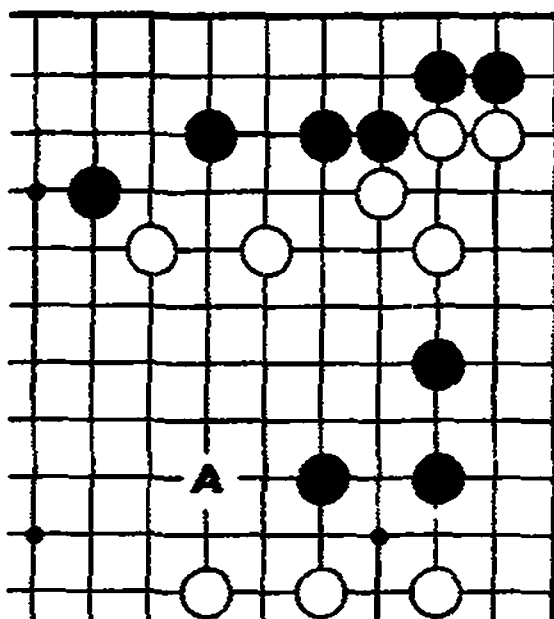
Д.8. Если белые играют 2 здесь, то чёрные вытягиваются (хики) 3. Ходы б.4, 6 просто заполняют нейтральное пространство. В то время, как все камни чёрных идеально сочетают атаку с защитой. Один хороший ход влечёт за собой другой. Ход ч.1 и все остальные вместе приводят к общему большому успеху.



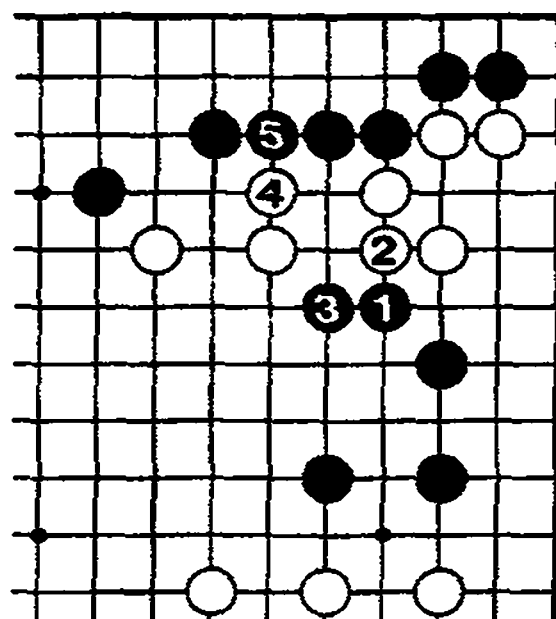
Д 8

Д.9. Ход чёрных: как они должны вести борьбу на правой стороне? Обычно они прыгают в «А», но в данном случае для них было бы неплохо ещё побороться.

Д.10. Как насчёт нодзоки 1? Белые отвечают 2, и их контр-нодзоки 4 делает ход ч.3 абсолютно плохим. Чёрные вынуждены в готэ сыграть 5, и это ставит их в кризисную ситуацию на правой стороне.



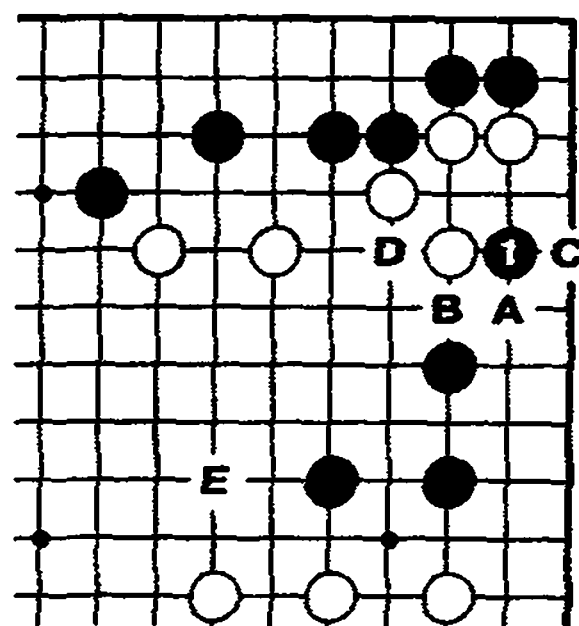
Д 9



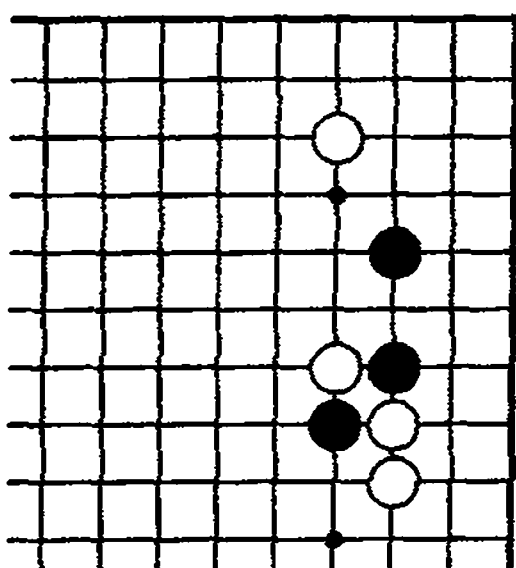
Д 10

Д.11. Цукэ ч.1 – вдохновенное тэсудзи. Если белые отвечают «А», чёрные могут разрезать их в сэнтэ: ч.«В» - б.«С» - ч.«D». Поэтому белые не могут сыграть «А», что означает, что они потеряли свою базу, в то время, как чёрные практически стабилизировали свою группу.

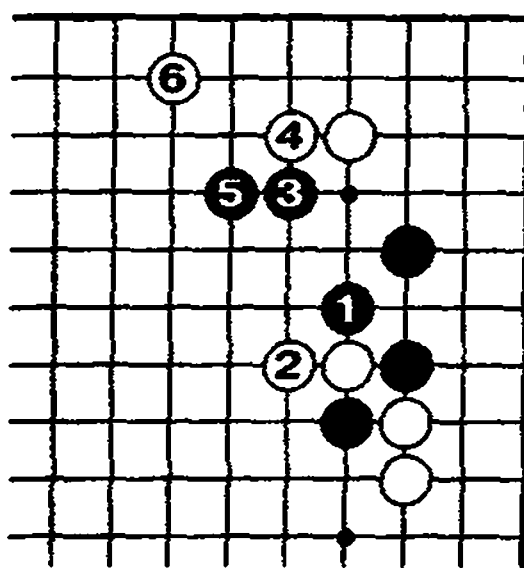
Если чёрные ходом 1 играют «D», но знают о цукэ-тэсудзи и планируют сделать этот ход позднее, то это тоже хорошо.



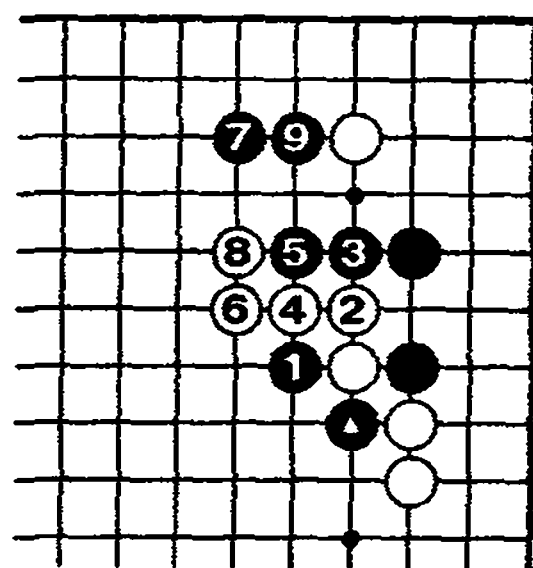
Д 11



Д 12



Д 13



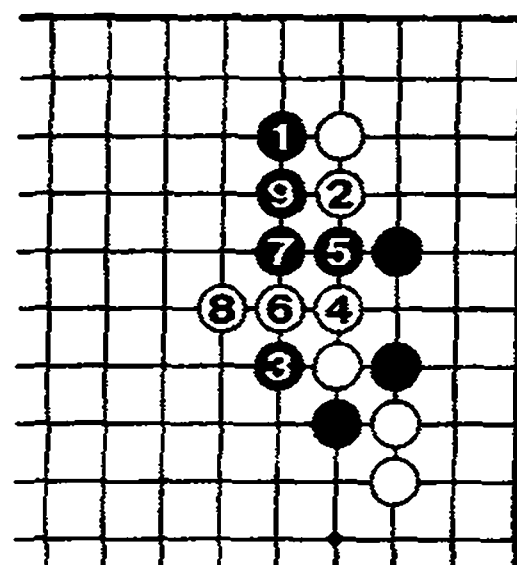
Д 14

Д.12. Ход чёрных: как им построить хорошую форму? Те, кто в этой ситуации сразу же узнали один из вариантов никкенбасами дзёсэки, хорошо выполняют своё домашнее задание.

Д.13 Прежде всего чёрные испытывают искушение дать атари 1, а затем сыграть 3, 5 в сэнтэ, но после этого у них нет хорошего продолжения. Ход ч.1 – грубый и вульгарный.

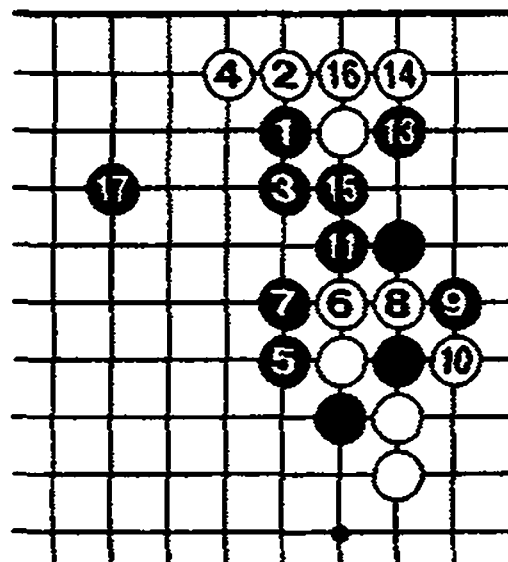
Д.14. В данной ситуации тэсудзи: это атари с другой стороны: 1. Может быть на это не легко решиться, так как, камни ч.1 и 3 оказываются в опасности, но нужно научиться рассматривать эти камни в качестве жертвы, необходимой для продвижения чёрных вперёд ходами 3, 5. Необходимо овладеть таким образом мышления. После ч.9 на Д.14 результат неизмеримо лучше, чем на Д.13. Однако чёрные могут сыграть ещё лучше.

Д.15. Цукэ ч.1 – тэсудзи, идея которого основана на предвидении комбинации, начинаемой ходом ч 3. Если белые сопротивляются 2, чёрные, после 3...9, добиваются великолепного результата.

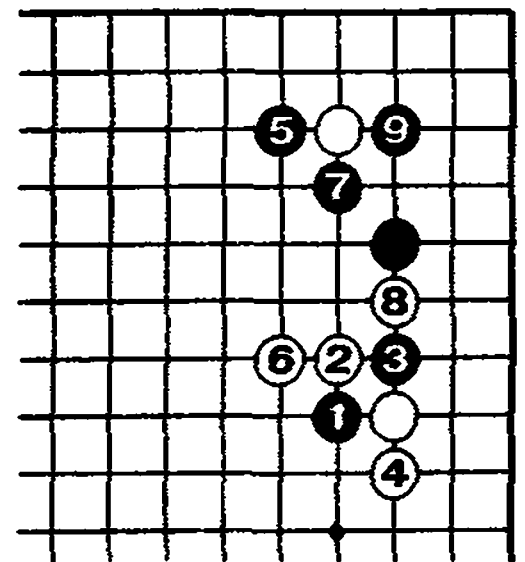


Д 15

Д.16. Если ханэ б.2, чёрные сдавливают их 5 и т.д., вновь добиваясь отличного результата.



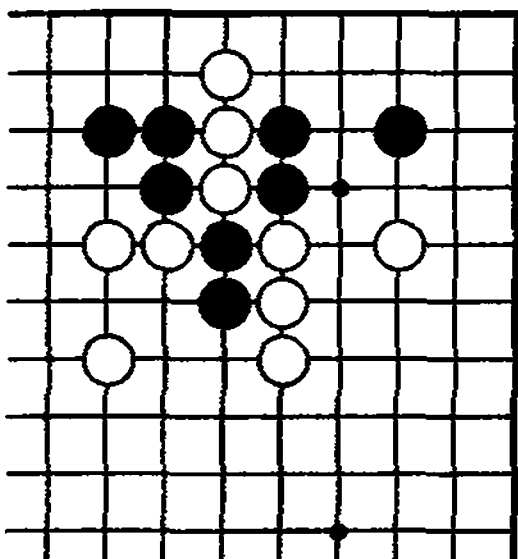
Д 16



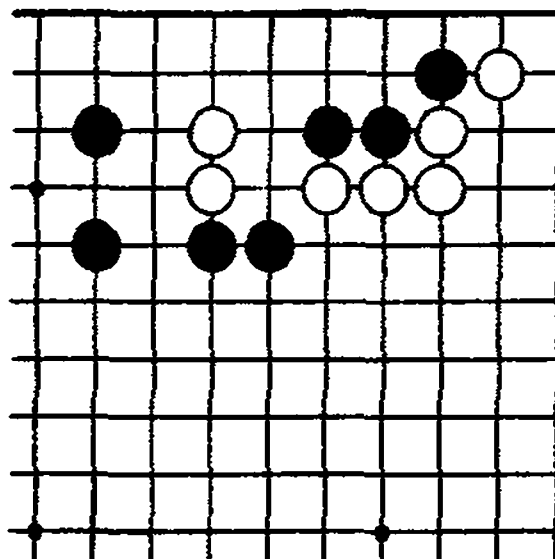
Д 17

Д.17. На этой диаграмме вся комбинация рассматривается с самого начала. Белые теперь отказываются непосредственно реагировать на цукэ-тэсудзи 5 и играют 6, но чёрные удовлетворены тем, что захватили большой угол.

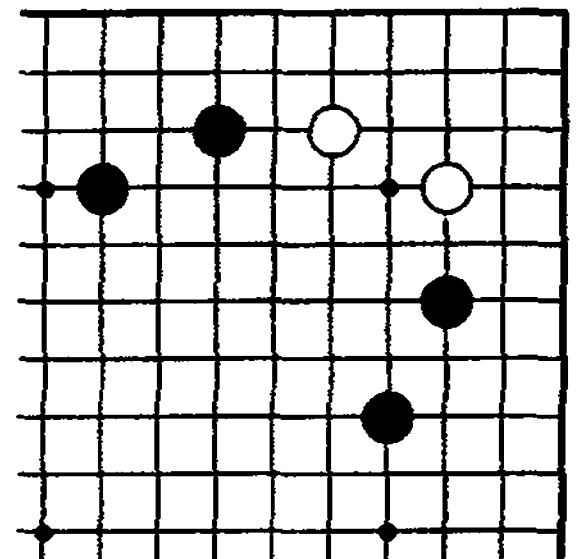
Каждая сторона помешала осуществлению планов другой.



Д 18



Д 19



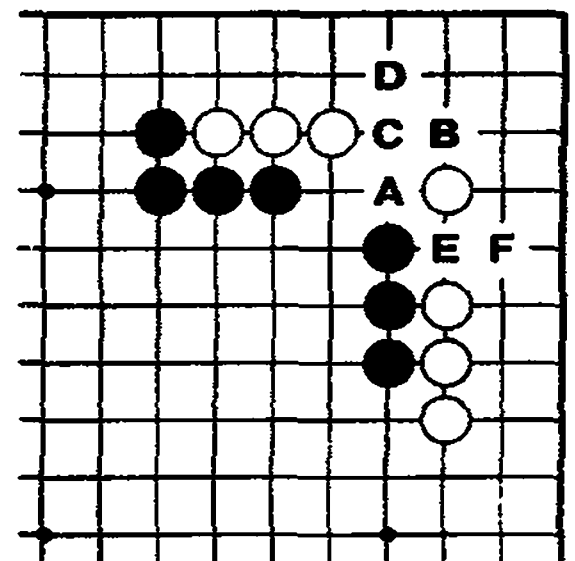
Д 20

Д.18. Задача 1. Ход чёрных. Они не могут захватить три разрезающих белых камня, но могут соединить камни слева и справа.

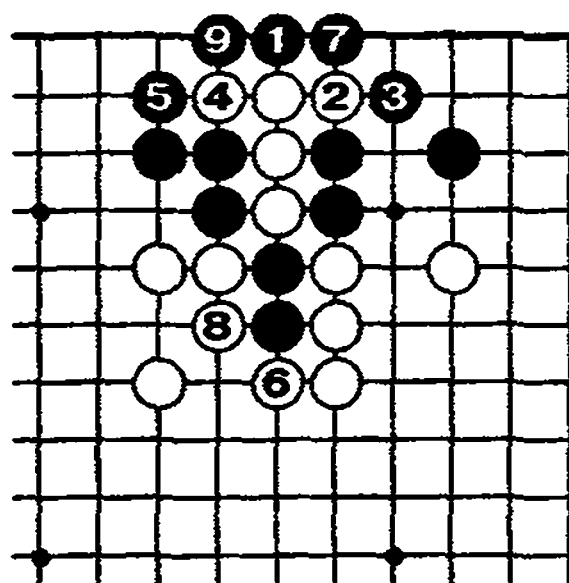
Д.19. Задача 2. Ход чёрных. Как спасти три камня в углу?

Д.20. Задача 3. Чёрные проводят вторжение в угол...

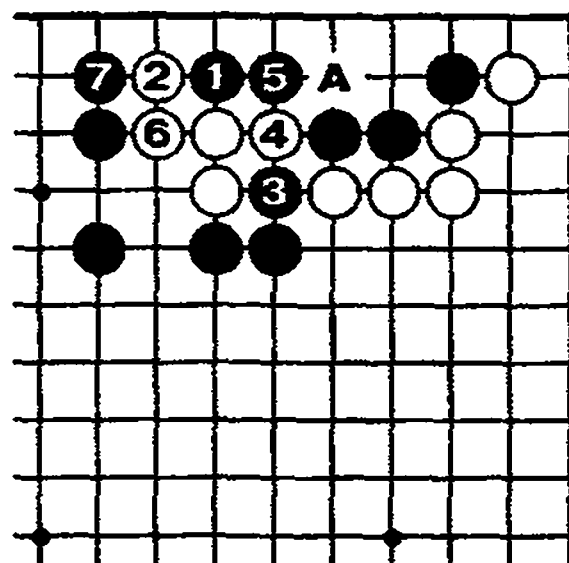
Д.21. Задача 4. Ход чёрных. Как забраться в угол? ч.«А» - б.«В» - ч.«С» - б.«D» - ч.«Е» - б.«F» - не ответ.



Д 21



Д 22



Д 23

Ответ на задачу 1.

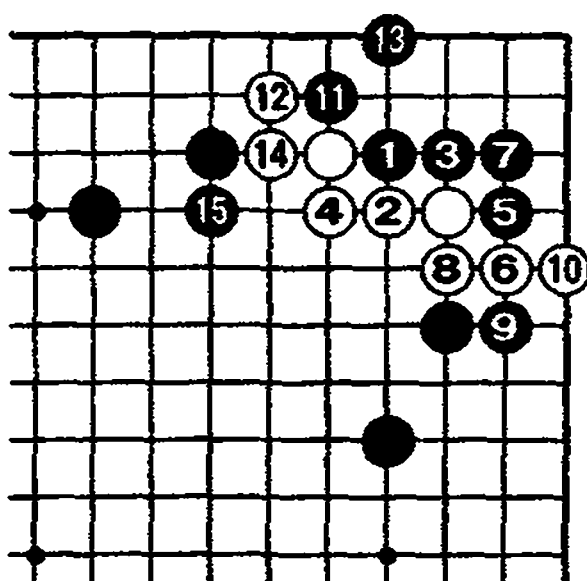
Д.22. Цукэ ч.1 называется «присоединение к носу». Белым остаётся только сыграть 2, 4.

Ответ на задачу 2.

Д.23. Снова чёрные ускользают от противника, «присоединяясь к носу». Если ходом 2 белые играют 5, то чёрные отвечают 4 - 6. 3 - ч. «А».

Ответ на задачу 3.

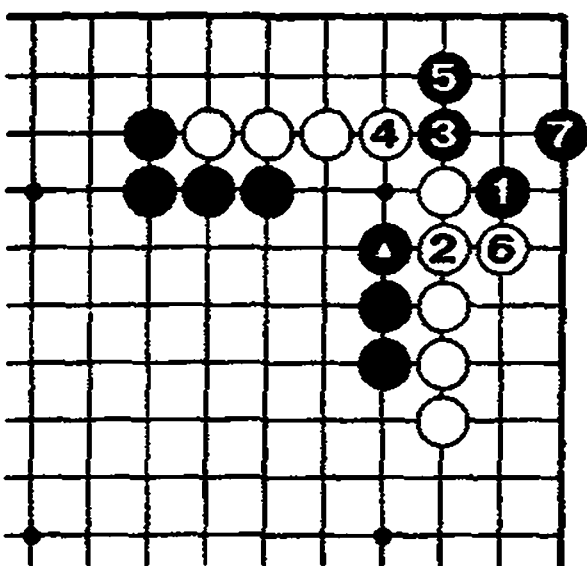
Д.24. Чёрные играют цукэ 1, и после 15 хода белые потрясены, так как у них даже нет глаз. Такая ситуация часто встречается в реальных играх.



Д 24

Ответ на задачу 4.

Д.25. Ход ч.1 – редкое и красивое цукэ-тэсудзи. Здесь возможны различные варианты, но в любом случае чёрные или прорываются в территорию белых, используя камень , или выживают в углу.



Д 25

Иси-но-сита

Высшей формой техники жертвы является игра на том месте, с которого были сняты пожертвованные камни, то есть как бы «игра под камнями». Не говоря уже о его практическом применении, я буду рад, если вы найдёте это тэсудзи забавным примером того, какие странные вещи могут происходить на гобане. В качестве примера несколько таких позиций.

Д.1. Ход чёрных: выжить. Если чёрные сыграют «А», их ждёт поражение после б.«В».

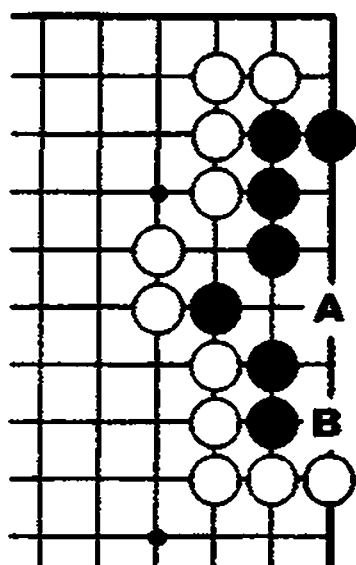
Д.2. Хотя ход ч.1 кажется бессмысленным, тем не менее – это правильный ответ. Белые играют 2, 4. Пожертвовав два камня, белые затем играют на том месте, где они стояли.

Д.3. После б.6 - ч.7 - б.8 – и чёрные в плену. Всё это несложно просчитать. Самое забавное в игре чёрных здесь то, что она неправильна.

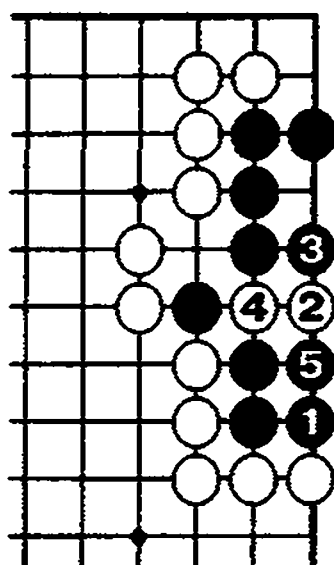
Д.4. Ход ч.7 на предыдущей диаграмме выглядит естественным, но ход 1 на этой диаграмме значительно лучше. Белые захватывают четыре камня, но это ещё не конец. Подумайте, что может произойти потом.

Д.5. В этой позиции чёрные выживают, отрезая два белых камня ходом 1. Ходы, подобные этому, трудно найти, так как нелегко представить себе ту форму, которая получается после снятия с доски захваченных камней.

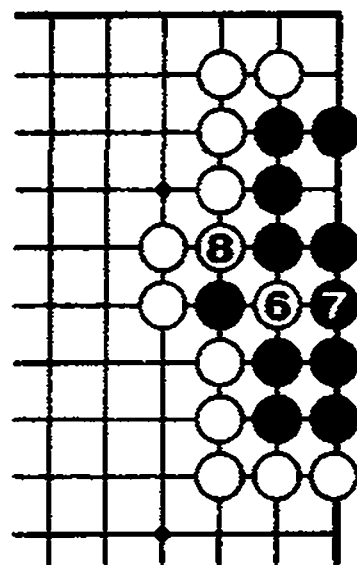
Д.6. Ход чёрных: захватить белых.



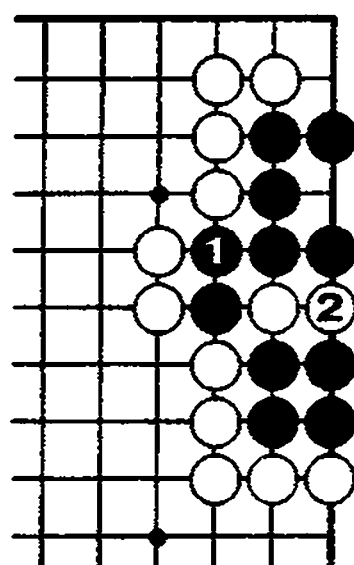
Д 1



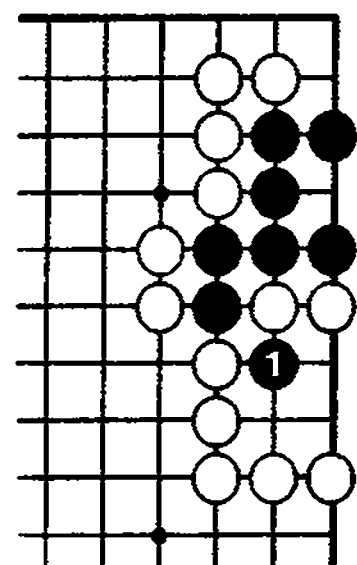
Д 2



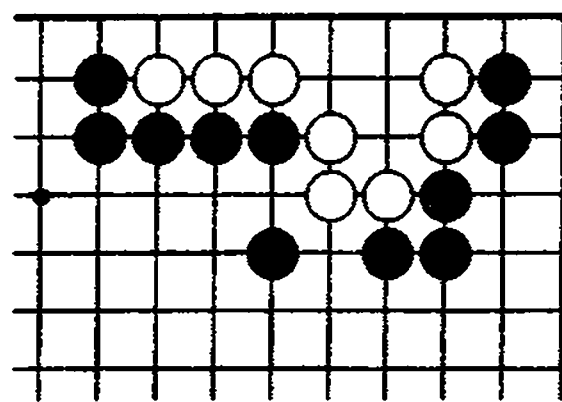
Д 3



Д 4

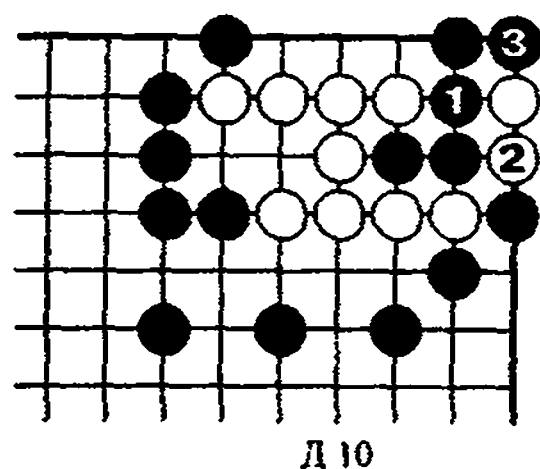
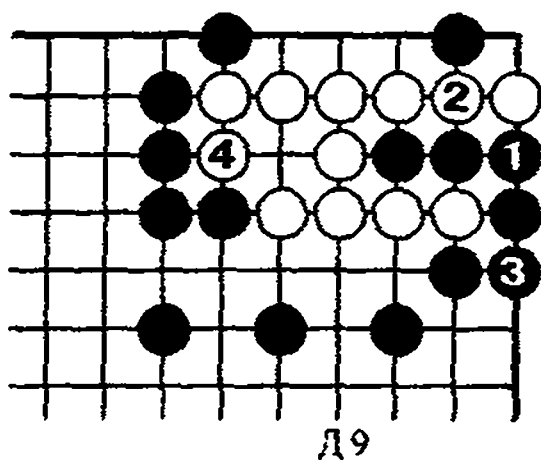
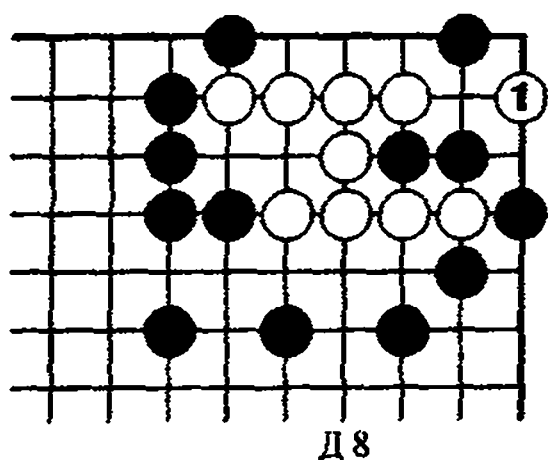
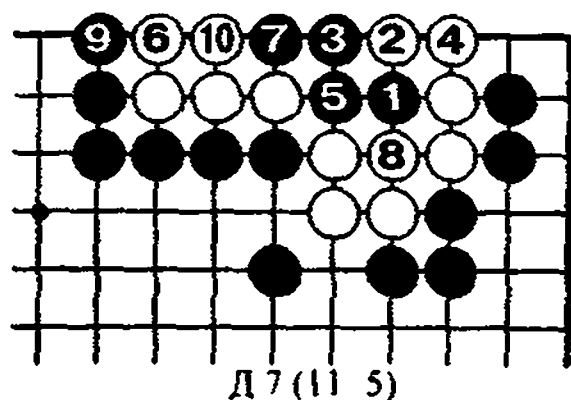


Д 5



Д 6

Д.7. Цукэ ч.1 – правильный ход. Белые оказывают сильное сопротивление, но ходом 7 чёрные создают возможность применения тэсудзи «иси-но-сита». Не торопитесь утверждать, что белые живут, так как захватили четыре камня. Чёрные разрезают в 5, и белые умирают.

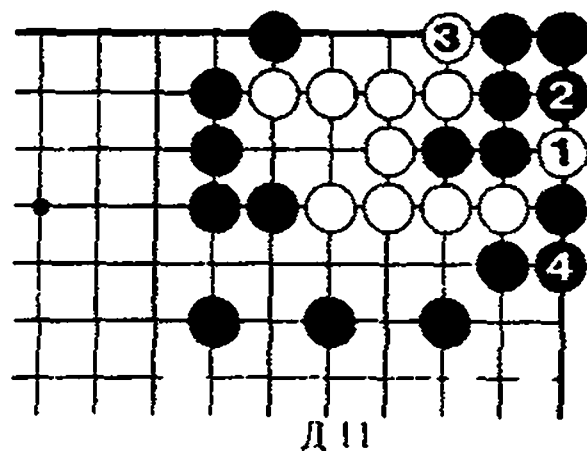


Д.8. Ход чёрных, захватить группу белых. У белых есть искусный ход 1, но чёрные всё равно могут выиграть, если хорошо подумают.

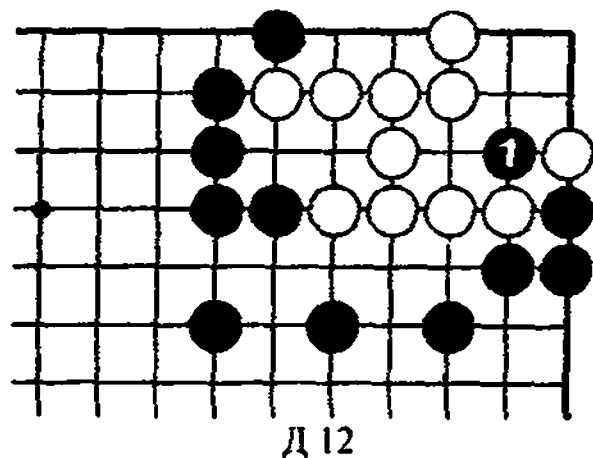
Д.9. Неужели чёрные думают, что могут убить белых, соединившись 1? Белые легко выживают, играя 2, 4.

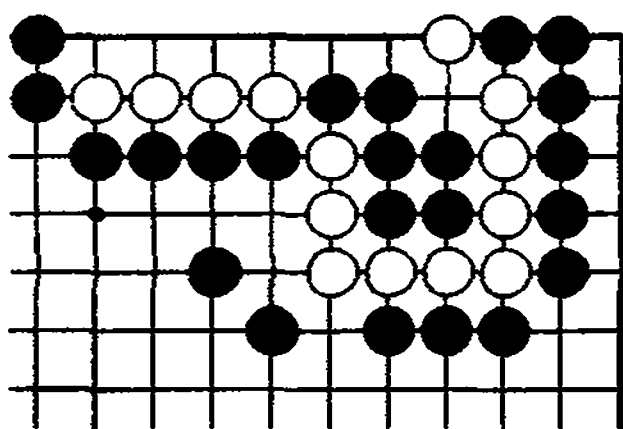
Д.10. У чёрных остаётся только соединение 1. Надеюсь, что чёрные делают этот ход не потому, что у них нет другого выбора, а потому что просчитали всю комбинацию до конца. Ходом 3 чёрные забирают два камня...

Д.11. Белые играют на месте снятых камней: 1 и радостно снимают с доски шесть чёрных камней ходом 5. Кажется, что их выигрыш весьма значителен.

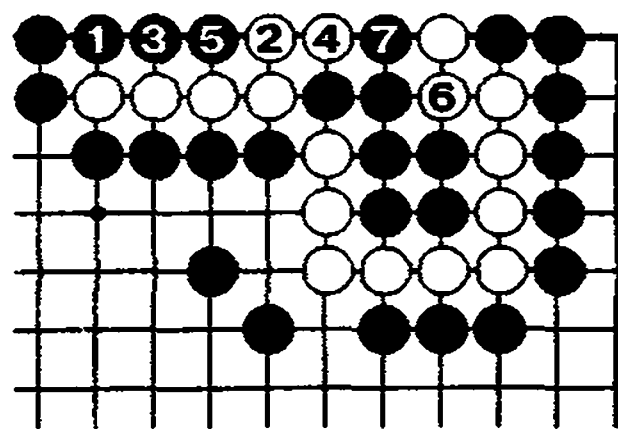


Д.12. Но чёрные, играя на месте снятых камней, отрезают камень белых ходом 1, и белые не могут построить два глаза. Радость на предыдущей диаграмме была их лебединой песней.





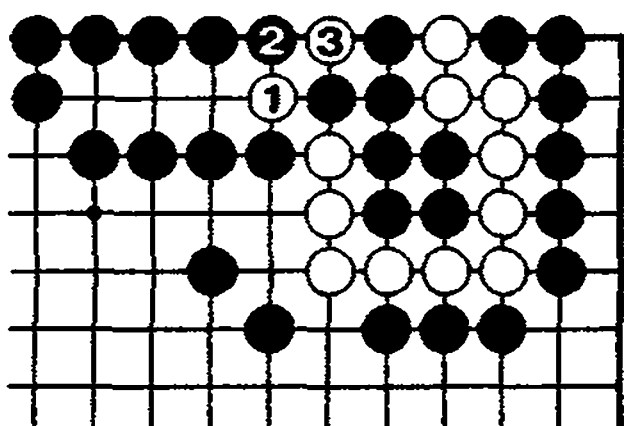
Д.13



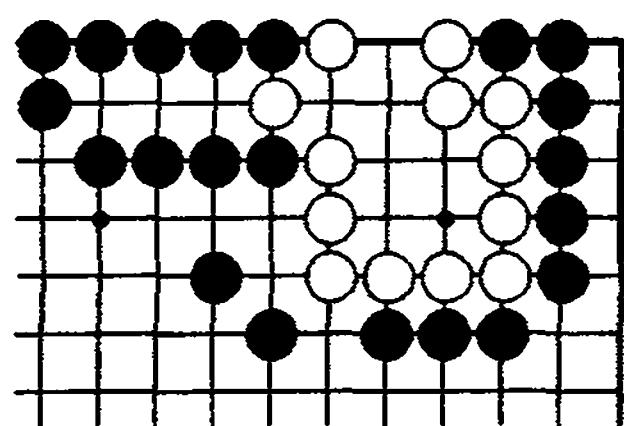
Д.14

Д.13. Ход чёрных (задача придумана мной). У белых есть хорошие ходы для защиты, поэтому чёрные не могут начинать с любого хода.

Д.14. Здесь ч.1 – неудачный ход. Чёрные выигрывают сэмзай и захватывают шесть белых камней, но...



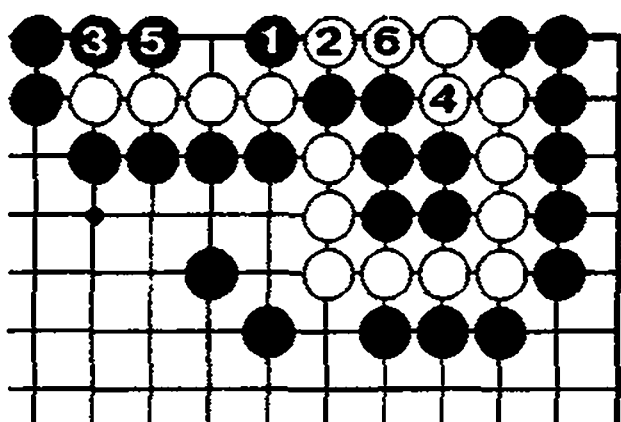
Д.15



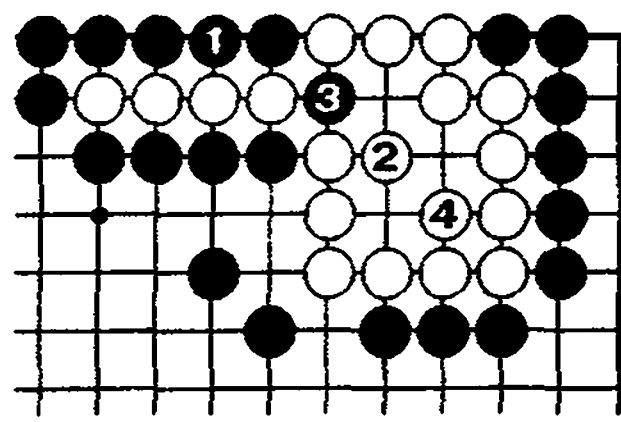
Д.16

Д.15. Белые в свою очередь отрезают и захватывают семь чёрных камней, создавая позицию, показанную на следующей диаграмме.

Д.16. Имея такую форму, белые не могут умереть. Это не решение задачи. Все эти съедения и повторные съедения мог уг сбить с толку, но я хотел рассмотреть неверное решение, чтобы оно больше не мешало.



Д.17

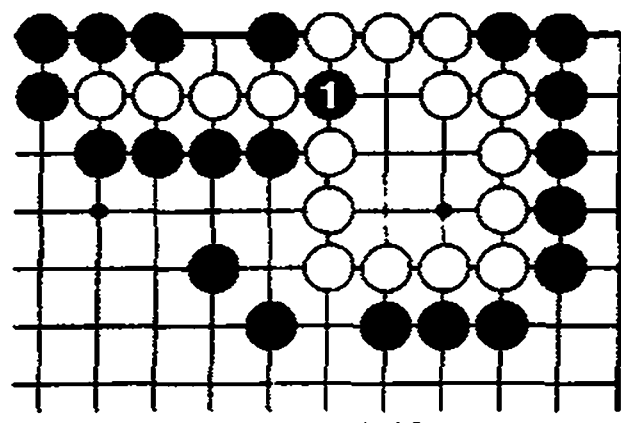


Д.18

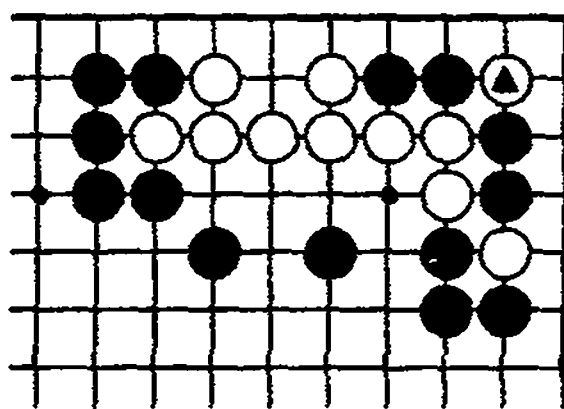
Д.17. Здесь ч.1 – правильный ход. На этот раз белые первыми забирают шесть камней, но чёрные играют на освобождённом пространстве.

Д.18. Осторожно! Не сюда! Поспешность не приведёт к положительному результату. Белые выживают, отдавая четыре камня

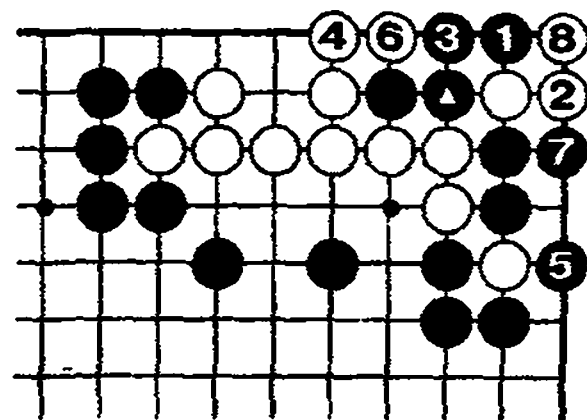
Д.19 Так правильно



Д.19



Д 20



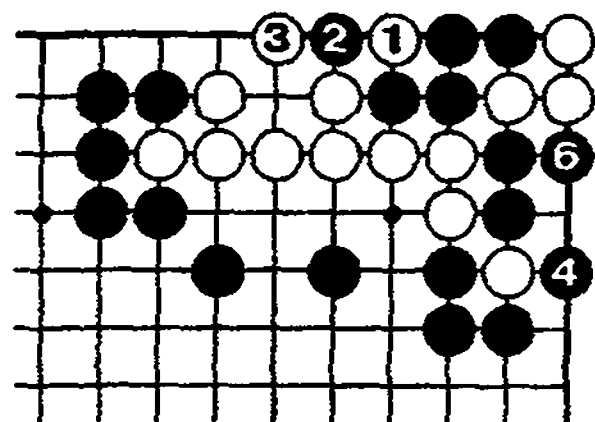
Д 21

Д.20. Ход чёрных: убить группу белых. Сделать это нелегко. Камень ▲ разрезает чёрных в болезненной точке.

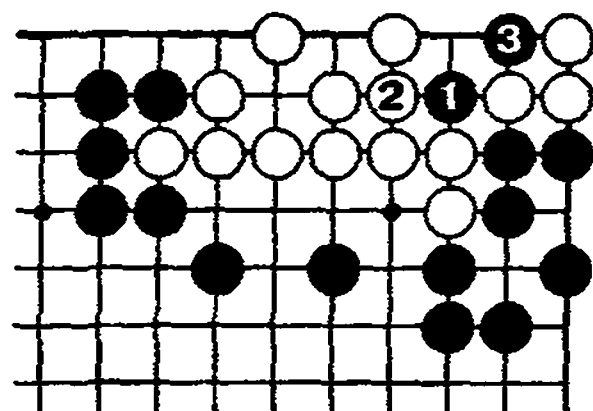
Д.21. Ходы ч.1, 3 рассчитаны на то, чтобы потом сыграть на месте снятых камней. Ход б.4 выглядит естественным, но это – ошибка. После б.8 чёрные разрезают в ○ и белые умирают.

Д.22. Нужно играть хори-коми б.1, если чёрные отдадут ко, то в отличии от Д.21...

Д.23. ...белые живут. Поэтому чёрные будут вести ко-борьбу, это и есть правильный ответ.



Д 22



Д 23

РУКОВОДСТВО ПО ЁСЭ

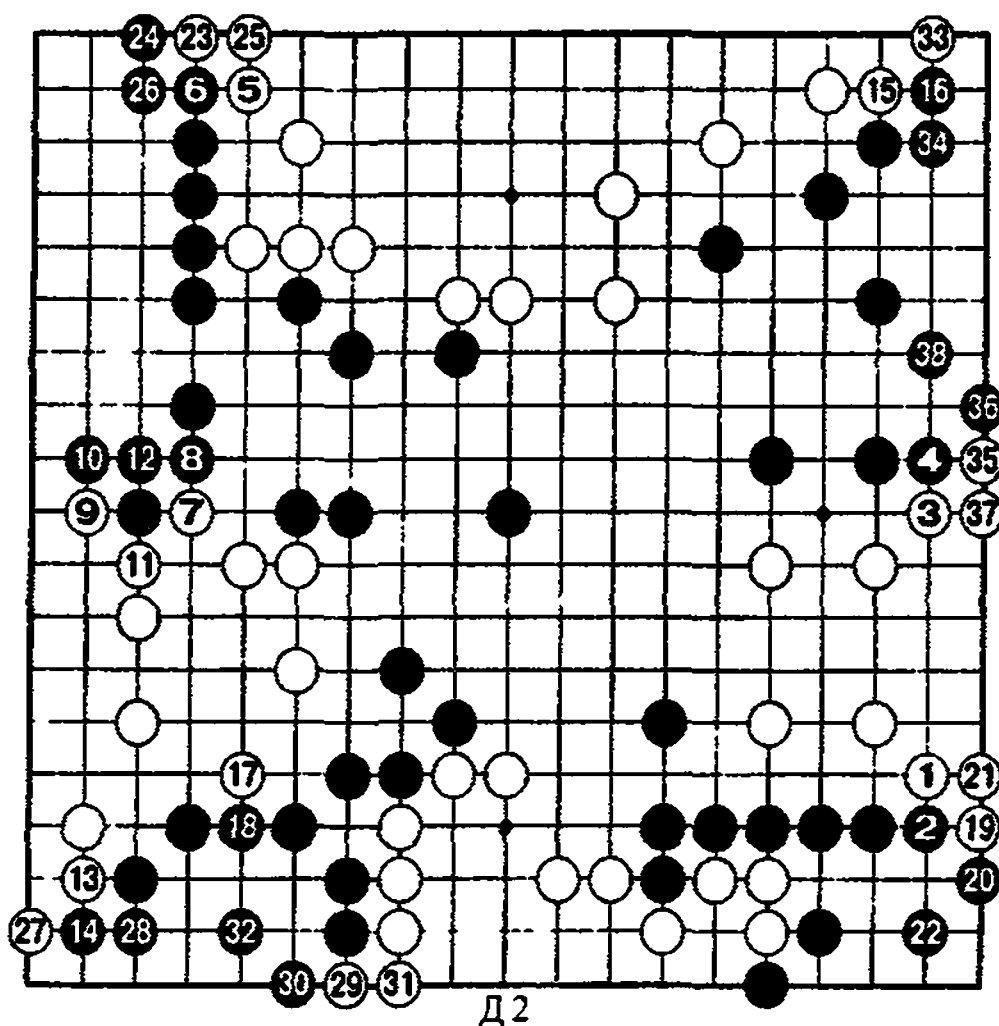
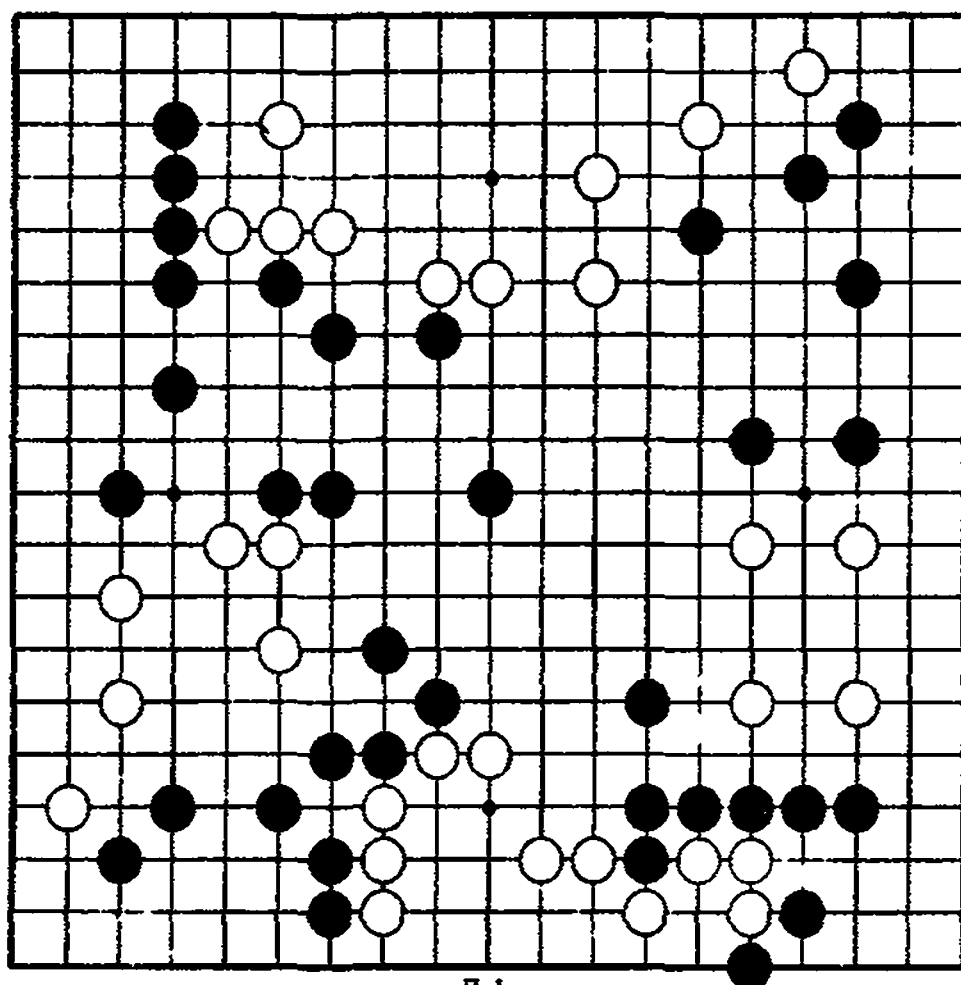
Предметом этой главы будет ёсэ, которое оставляют напоследок и потом забывают. Правильную игру в ёсэ обычно осваивают без специального изучения. Но учитывая роль ёсэ в определении результата, думаю, что этой стадии игры нельзя уделять так мало внимания. Каждый игрок должен выучить стоимость наиболее часто встречающихся ёсэ-ходов и, что ещё важнее, ценность сэнтэ и готэ.

Д.1. В этой игре на пяти камнях форы все группы чёрных и белых уже стабилизировались, и начинается ёсэ. У чёрных и белых примерно поровну сильных и слабых мест, поэтому результат партии зависит только от того, у кого больше территории.

Сейчас у чёрных около 70 очков, у белых – около 50. Но, учитывая разницу в силе, белые имеют шанс «догнать». Возможно, белые играют сильнее, но вы не должны делать ходы, подобные ходам чёрных на Д.2, где они играли совершенно не задумываясь над тем, правильна ли их игра.

Д.2. Перерасчитаем территорию после 38 хода. Трудно поверить, но теперь у чёрных около шестидесяти очков, а у белых – семьдесят. Чёрные потеряли тридцать очков! Трагедия чёрных в том, что они не осознают своих ошибок.

Ход ч.2, возможно, и был необходим, если белые ещё раз сыграют здесь, чёрные лишатся глазного пространства. Но с какой целью делались ходы 4, 6, 14 и 16?! Чёрные безвольно играли по указки белых.



Д.3. Так должны играть чёрные: на косуми б.3, чёрные играют косуми в верхнем левом углу. Если белые прыгают 5, чёрные делают то же самое.

Так должны играть чёрные, но они не хотят отдавать территорию на правой стороне. Им кажется, что нельзя позволить белым сделать ход 5. Но это позволяет белым сыграть косуми 4.

Чёрные: «В ёсэ у белых всегда сэнтэ, а у меня нет ни малейшего шанса сделать что-нибудь». Может и вы присоединитесь к этому плачу?

«Сильные игроки изворотливы» говорит пословица. Вы должны понять, каким образом чёрные меняют направление игры ходами 4 и 6 на Д.3.

Если белые ходом 5 играют в «А», чёрные могут сыграть в «В», сделав сэнтэ-ход в верхнем левом углу, что совсем неплохо для них.

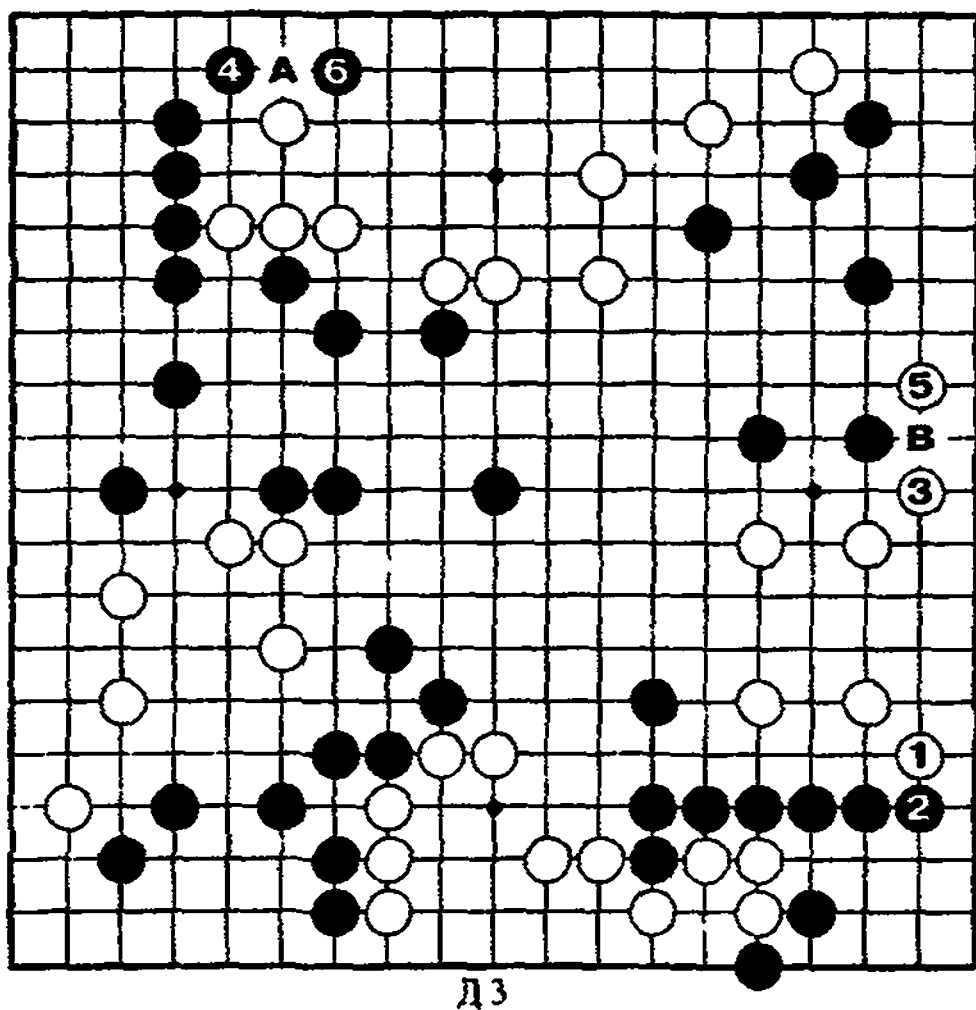
Точно также чёрные не должны послушно отвечать 14 и 16 на б.13, 15 на Д.2. Они отвечали на ходы белых потому, что смотрели лишь на ту часть доски, где белые сделали свой последний ход.

Чёрные должны научиться рассматривать ситуацию на всей доске и игнорировать ходы соперника, если последствия этого, конечно, не будут драматичны.

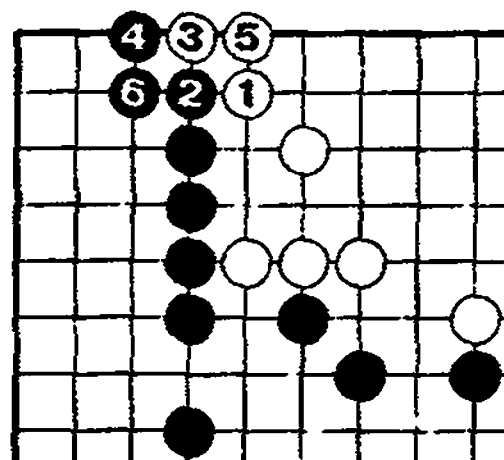
Д.4. Кто первый сыграет в этом углу? Если белые первыми играют 1, то 3, 5 – сэнтэ белых.

Д.5. Если чёрные первыми сыграют 1, то 3, 5 – сэнтэ чёрных. Разница между Д.4 и Д.5 – шесть очков в сэнтэ. Если чёрные ответят в пяти подобных ситуациях, они потеряют $6 \times 5 = 30$ очков.

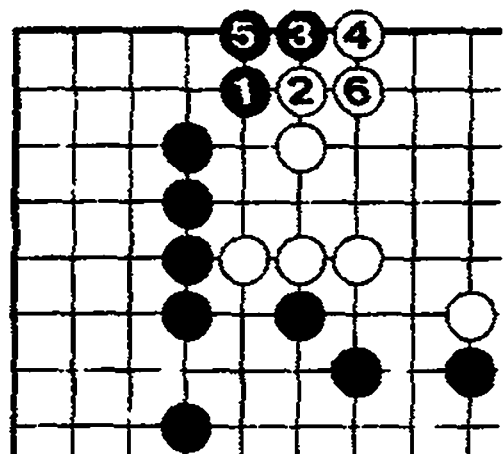
Может кто-то и знает всё это, но психология борьбы такова, что, если человек думает, что он лидирует, то проявляется самоуспокоенность и робость. Тут-то противник его и догоняет. Игрок всё время защищается и защищается и вдруг обнаруживает, что его лидерство испарилось, как это случилось на Д.2 и часто происходит в реальных партиях



Д.3



Д.4



Д.5

Д.6. Верхний правый угол.

Д.7. Это нижний левый угол.

Если рассматривать обе эти позиции вместе, то ч.2 на Д.6 будет правильным ответом на ход б.1 на Д.7.ходами 1 и 2 белые и чёрные занимают ключевые точки, а если чёрные будут защищаться против б.1,

то они не смогут занять ни одной. «Ты идёшь своим путём, а я пойду своим», – так должны думать чёрные.

Предположим, белые ответили на ч.2 ходом «А». Тогда чёрные смогут ответить на ход б.1 в нижнем левом углу. Со стороны белых было бы неразумно допустить это. Но и чёрные должны понять, что для них отвечать на ход б.1 ходом «В» столь же неразумно.

Однако на б.3 чёрные должны ответить 4, иначе вся группа лишится базы. После хода ч.6 пункты «А» и «В» – миаи. Защищаться там, где это необходимо, столь же важно, как не защищаться, если это не нужно.

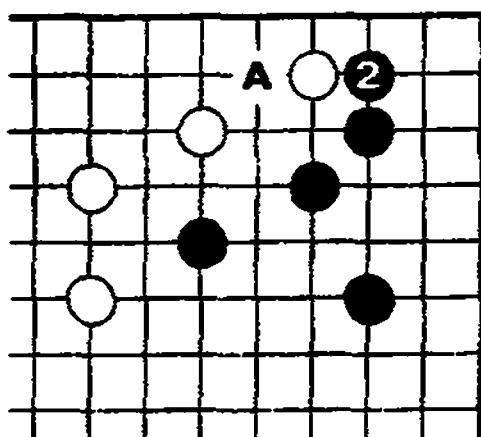
Д.8. Ханэ-цуги ч.1, 3 часто является важными пунктами в ёсэ. Позднее, на ханэ ч.«А», белые не могут сыграть «В», так как существует риск хода ч.«С» и ко-борьбы. Обычно белые уступают и играют «С», после чего следуют ходы: ч.«В» – б.«Д» – ч.«Е» – б.«Ф».

Д.9. То же самое можно сказать и о б.1, 3.

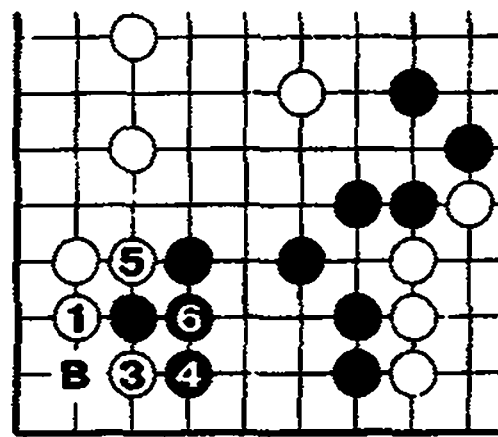
Разница между этими двумя диаграммами – четырнадцать очков! Для подсчёта стоимости хода надо суммировать количество пунктов, на которые увеличивается и уменьшается территория. В данном случае это количество равно семи пунктам как для белых, так и для чёрных.

Главная причина, по которой профессионалы игнорируют некоторые, кажущиеся важными места в центре и играют на краях доски, заключается в том, что именно здесь и находятся самые ценные ходы. Например, ход ч.1 на Д.10 стоит двенадцать очков. Ход ч.1 на Д.8 ценнее.

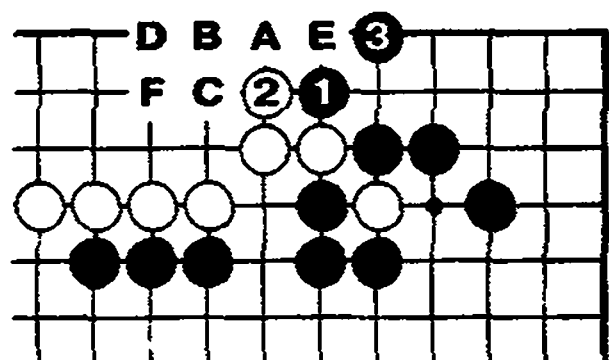
На Д.8, Д.9 и Д.10 приведены ходы, которые являются готэ для обеих сторон, но в ёсэ надо делать сэнтэ-ходы прежде всего. Это может быть печальным известием для тех, кто любит захватывать камни противника (как, например, чёрные ходом 1 на Д.10).



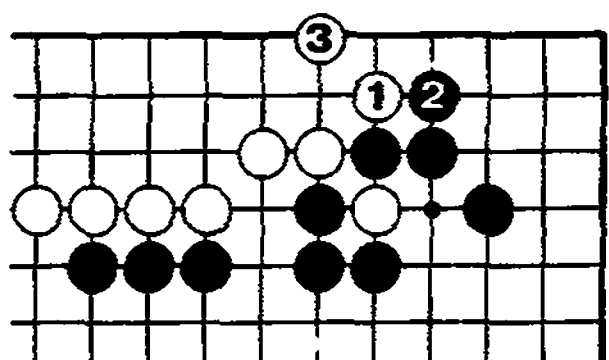
Д 6



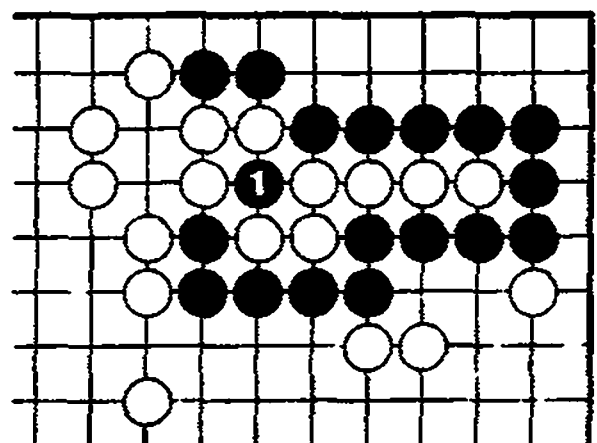
Д 7



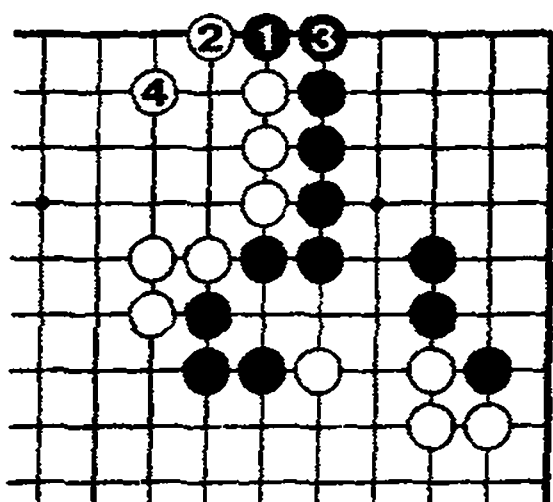
Д 8



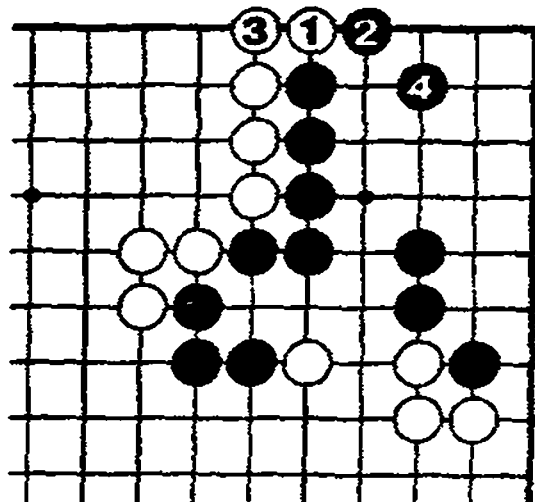
Д 9



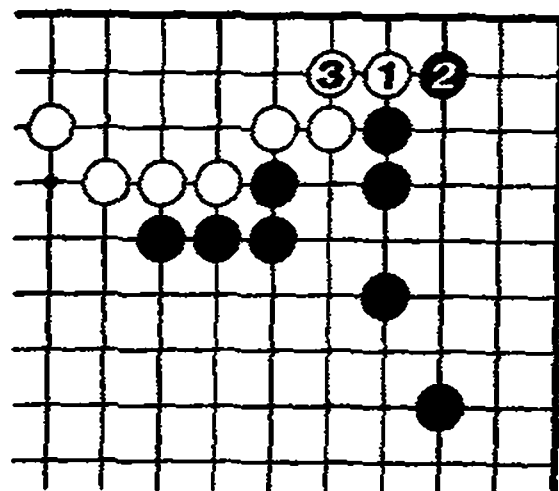
Д 10



Д 11



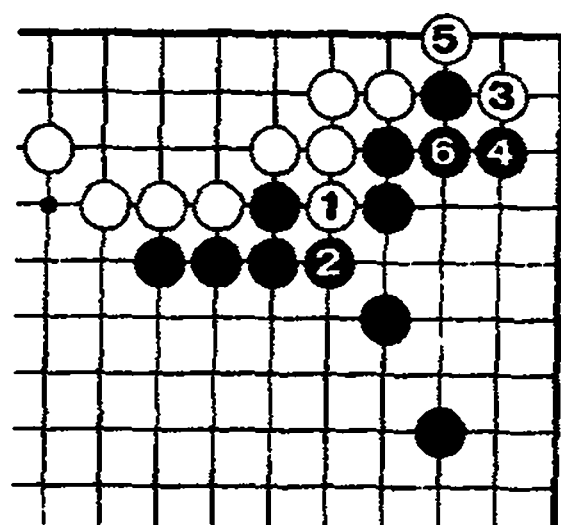
Д 12



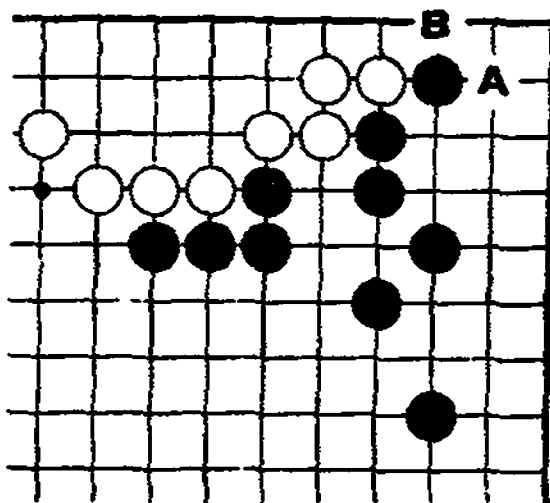
Д 13

Д.11. (Четыре очка в двойном сэнтэ). Ханэ-цуги на краю доски 1, 3 – ходы, которые можно делать и в середине игры. Вряд ли белые не защитятся б.4. То есть у чёрных остаётся сэнтэ.

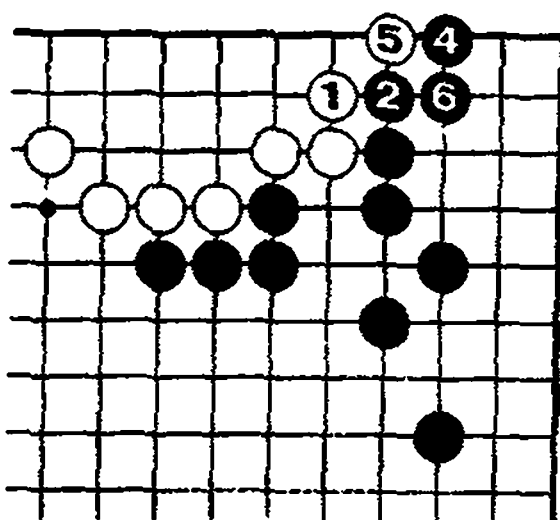
Д.12. Если белые успеют сыграть 1, 3 раньше, чёрные не могут пропустить 4, и сэнтэ у белых. Таким образом, каждая сторона может сыграть в сэнтэ, и разница составляет четыре очка. Очень важно сыграть здесь первым. Кажется, что четыре очка – это не так уж и много, но если вы вспомните, что это приблизительно коми в игре на равных, то, возможно, вы сможете понять, почему профессионалы считают такие ходы важными. Трудность заключается в том, чтобы сделать такой ход вовремя. В середине игры чёрные (или белые на Д.11) могут и не ответить ходом 2. Но в ёсэ оба соперника будут изо всех сил стараться сделать это ханэ первым.



Д 14



Д 15



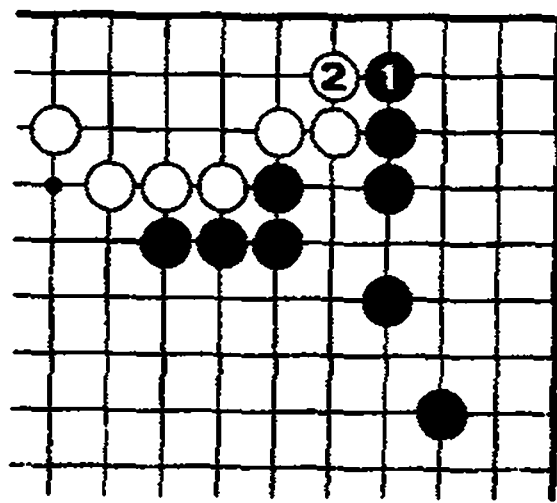
Д 16

Д.13. Ханэ-цуги б.1, 3 – готэ, но в дальнейшем есть тэсудзи...

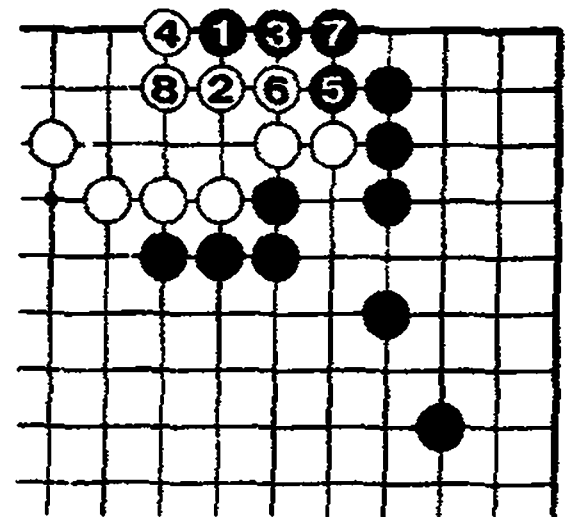
Д.14. ..хасами-цукэ б.3. Ход ч.4 в 5 приведёт к катастрофе: белые разрежут в 6. Поэтому чёрные вынуждены сыграть 4, 6. Белые сохраняют сэнтэ. Один из постоянных вопросов в ёсэ: время проведения подобных комбинаций.

Д.15. Здесь хасами-цукэ б.«А» не проходит (ч.«В»).

Д.16. В подобной ситуации белые должны сыграть 1...6 в сэнтэ.



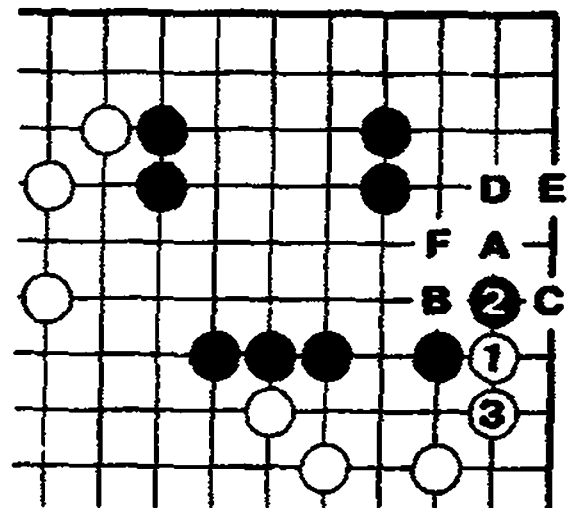
Д 17



Д 18

Д.17. Сагари ч.1 – правильный ход, даже если он окажется готэ. Если белые отвечают 2, то чёрные в сэнтэ помещали белым провести их комбинацию (ханэ-цуги). Если же белые игнорируют ход ч.1, то...

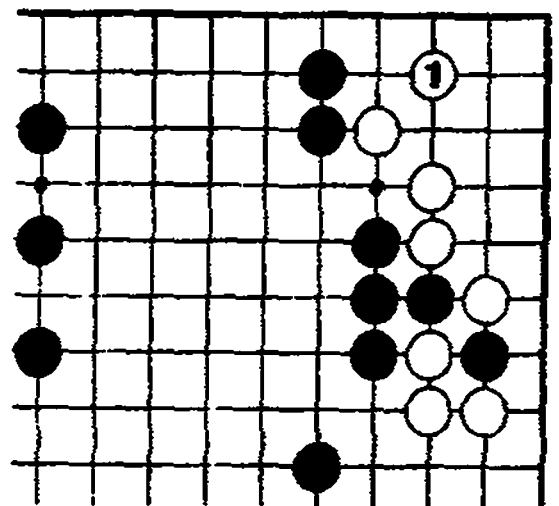
Д.18. ...чёрные могут сделать «прыжок обезьяны», который стоит девять очков в сэнтэ. Это довольно много.



Д 19

Д.19. Белые часто играют 1, 3 в раннем ёсэ. Это хорошие ходы для укрепления позиции на стороне. Кроме того, есть возможность позднее сыграть хасами-цукэ «А». Белые могут провести сэнтэ-комбинацию: б.«А» - ч.«В» - б.«С» - ч.«D», и, если захотят, могут продолжить её ходом «Е» и т.д. Чёрным остаётся лишь смотреть, как их территория тает на глазах. Если же ходом 4 чёрные сыграют «F», чтобы предотвратить всё это, то ходы б.1, 3 становятся сэнтэ.

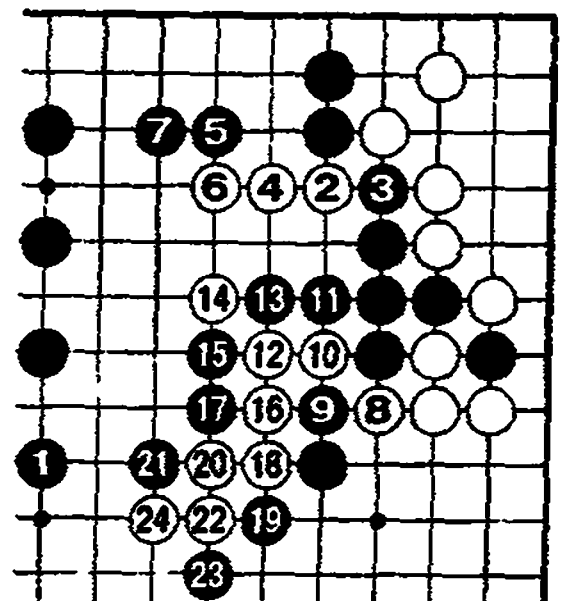
Д.20. В этой позиции белые играют 1, чтобы предотвратить прыжок чёрных в этот пункт.



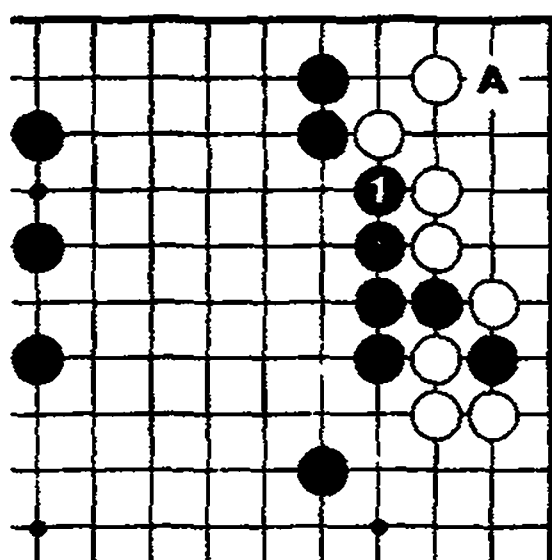
Д 20

Д.21. Допустим, чёрные увеличивают «мешок» ч.1. Но б.2 и т.д. делает ход ч.1 бессмысленным.

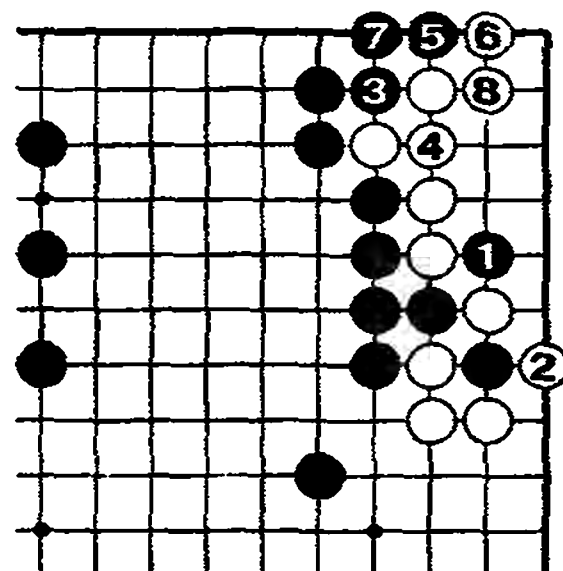
Если ситё для белых неблагоприятно, то они могут сначала сыграть ситё-атари, а уж потом сделать ход 2.



Д 21



Д 22



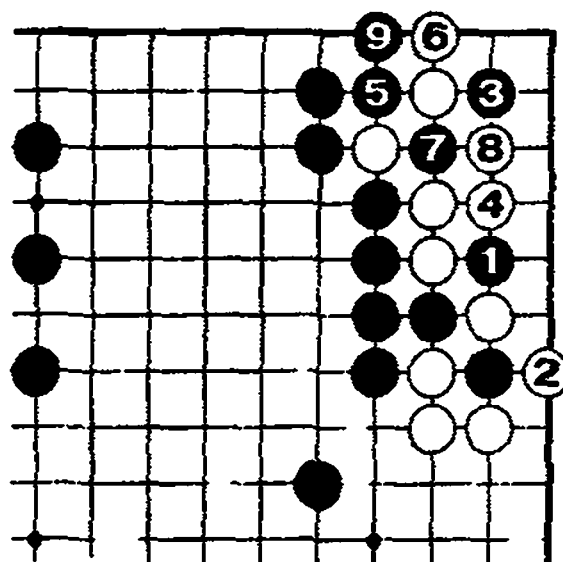
Д 23

Д.22. Ход ч.1 кажется недостаточно жёстким, но в этой позиции он необходим. Более того, этот ход создаёт возможность удивительного вторжения в угол.

Сила и слабость, как свидетельствует ход ч.1 на этой и предыдущей диаграммах, также важны в ёсэ. Идеальным будет сэнтэ-ход, ликвидирующий слабости и приносящий очки.

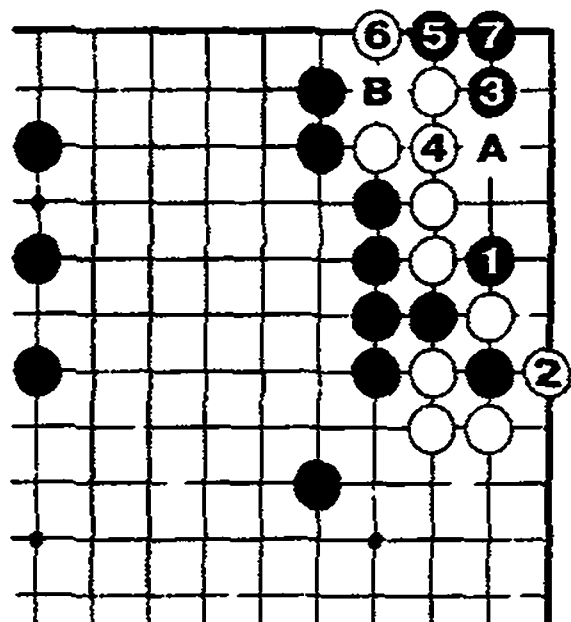
Д.23. Имея сэнтэ и играя чёрными, большинство игроков проведет, видимо, комбинацию 1...8, которую нельзя назвать ни плохой, ни хорошей.

Д.24. Искусным ходом, при условии что он подкреплён расчётом, будет цукэ ч.3. Если б.4 и т.д., чёрные добиваются ко-борьбы и могут извлечь из этого некоторую выгоду.



Д 24

Д.25. Если ходом 4 белые соединяются, то у них нет хорошего ответа на ходы ч.5, 7. Если ходом 4 белые играют в 5 или 7, то проигрывает после ч.«А». Если ходом 4 белые играют в «А», ход ч.«В» даёт соединение или ко-борьбу, что благоприятно для чёрных. Цукэ ч.3 – искусное тэсудзи.



Д 25

БИТВА С МЭЙДЗИНОМ

В заключении хочу показать игру, которая состоялась в 1965 году в полуфинале Кубка Премьер-министра. Даже сейчас, вспоминая эту партию, меня охватывает эйфория. Может быть комментарии излишне эмоциональны, но эта партия – один из шедевров моей профессиональной карьеры. Как бы то не было – смотрите!

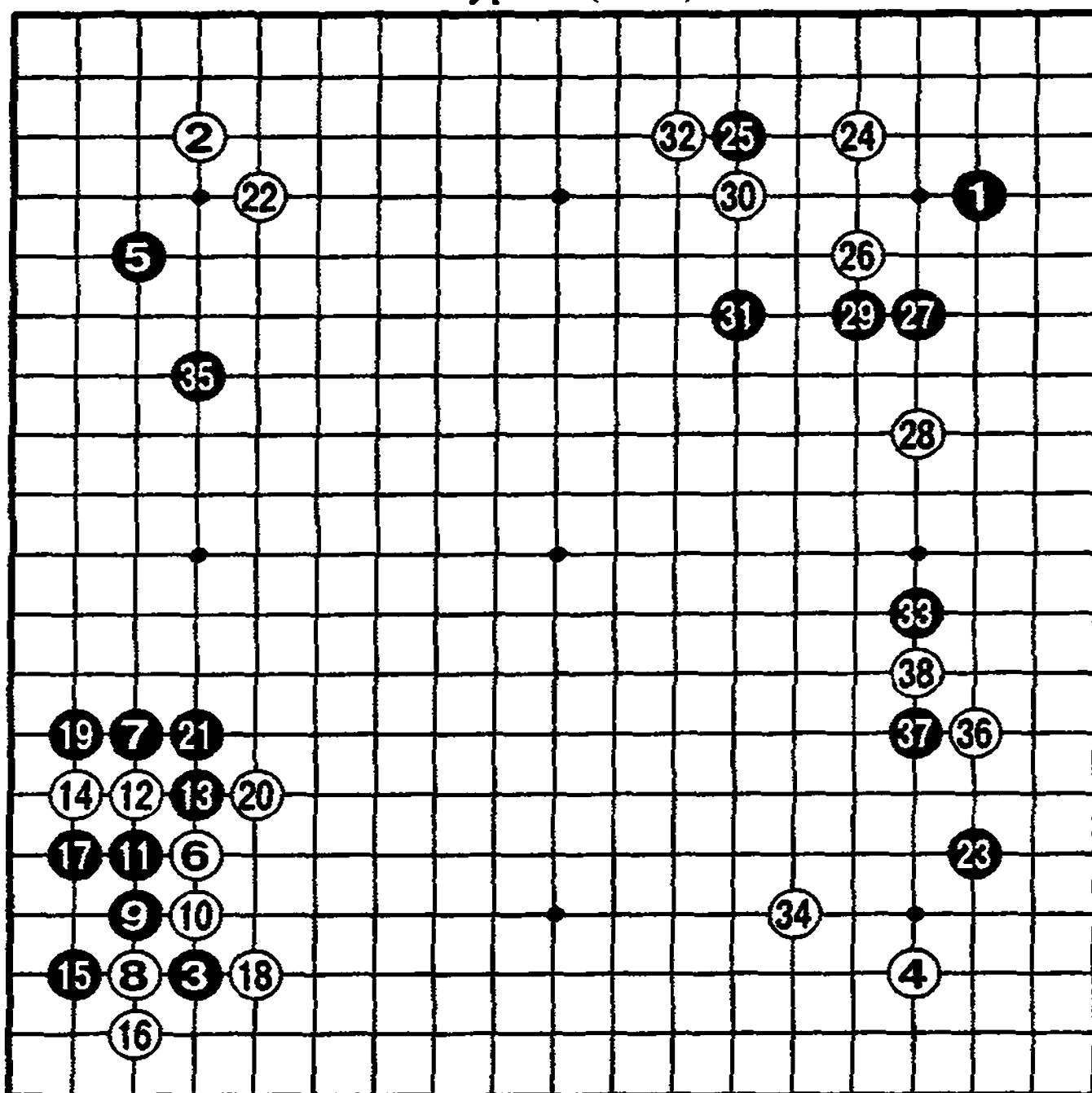
Белые: Рин Кайхо Мэйдзин

Чёрные: Тосиро Кагеяма 6 дан

Коми – 4,5 очка

Перед партией множество людей спрашивали у меня прогноз. Я отвечал правдиво, что для меня нет вопроса кто победит; я же только собирался достойно бороться. Но маленькая надежда не оставляла меня. Я не мог конкурировать с Мэйдзином ни в выносливости, ни в силе духа, но у меня был хороший процент побед чёрным цветом. Это был мой шанс.

Фигура 1 (1-38)



Мэйдзин взял горсть камней, и я сказал «чёт». Я сомневаюсь, что мог контролировать свои чувства, когда угадал цвет, но меня переполнила радость и я подумал про себя «Ну, Рин, посмотрим!...»

Однако было бы ошибкой показывать Мэйдзину моё внутреннее состояние. Я попробовал намекнуть, что рассматриваю эту партию как своего рода обучающую игру, которую он согласился мне дать.

Я играл быстро, как будто в лёгкой партии – пусть думает, что я жду удобного момента для сдачи. Таким образом пытаюсь притупить бдительность Рина. Интересно, как моё поведение интерпретировалось молодым Мэйдзином?! Не имею об этом никакой информации, но тогда я был полон надежд.

Дважды я сыграл какари (5 и 23) вместо того, чтобы закрыть собственные углы. И дважды сыграл иккенбасами 7, 25. Тоби ч.31 – моё оригинальное изобретение. Хороший ход в этом фусэки, который дал идеальный ход 33. Фусэки разворачивалось согласно моему плану. Это был удачный день для меня!

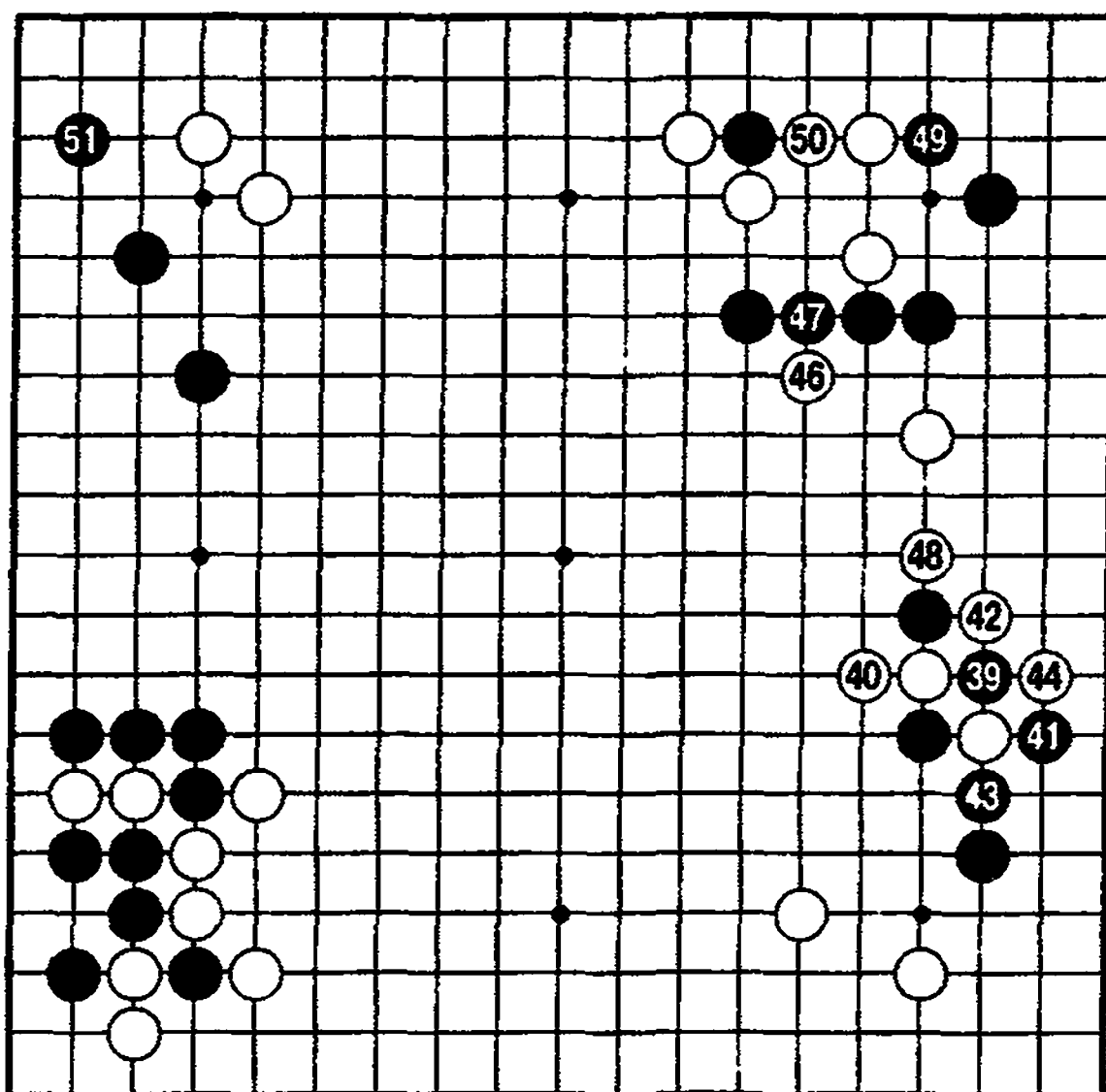
После б.34 я взял паузу, чтобы защититься и не отстать. Моя рука прилетела с 35 камнем в верхний левый угол. Я был готов и хотел рисковать. Я хотел удержать инициативу любой ценой – это был мой единственный шанс, чтобы победить. На ути-коми б.36 цукэ ч.37 – автоматический ответ.

Ханэ-коми б.38 – ошибка. Несомненно, Мэйдзин играл с учётом ситё, но анализ показал, что лучше было удлиниться вверх ч.38 - белые справа от 33.

Фигура 2 (39-51)

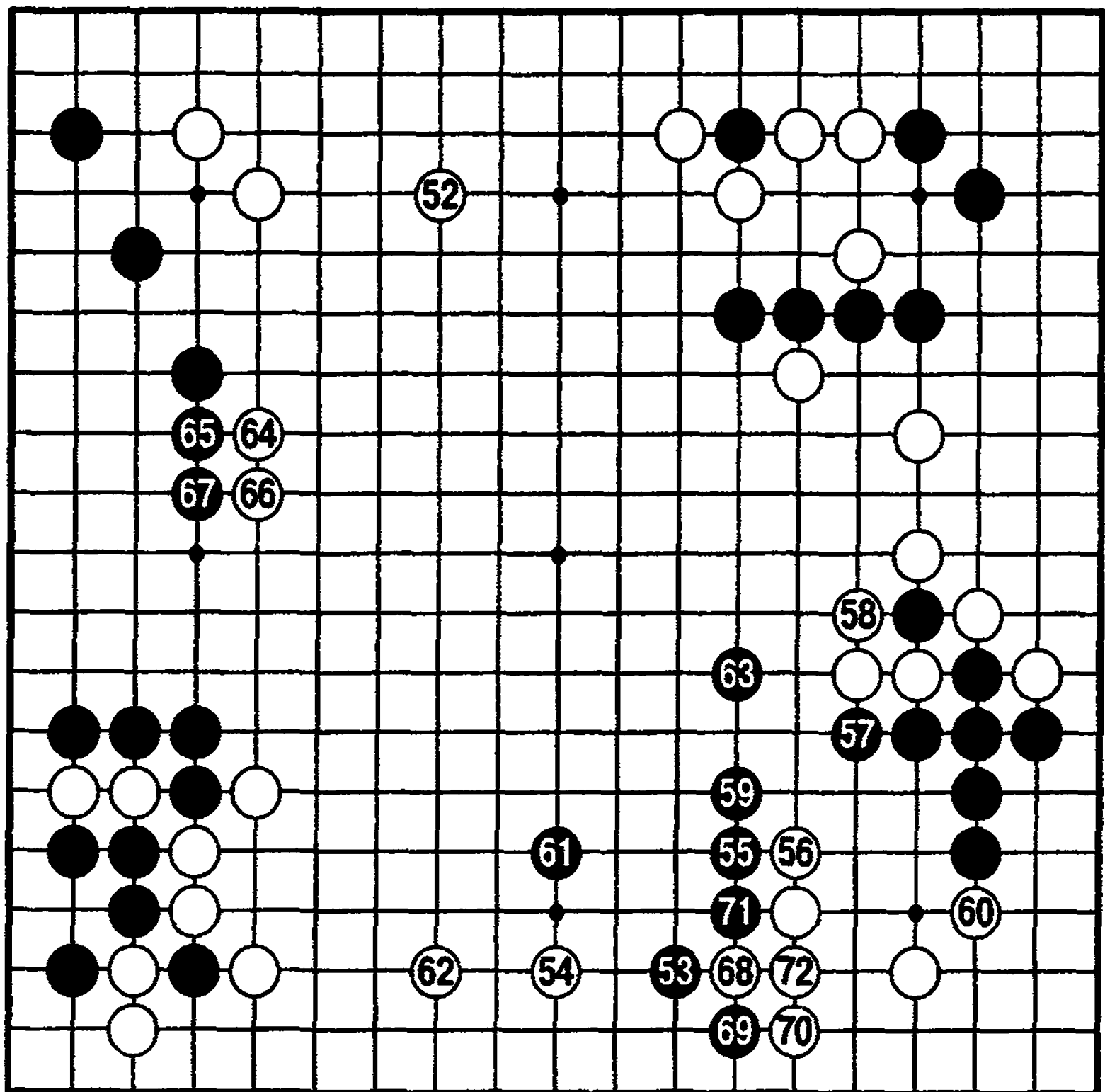
Нодзоки б.46 предлагает защититься или захватить камень 42, но тогда б.47 – слишком хороший ход, чтобы позволить его сделать. Кроме того, соединение ч.47 переводило камень 46 в разряд «плохого нодзоки».

Косуми-цукэ ч.49 для стабилизации собственной группы и для атаки. Белые защитились надёжно 50, а я потратил сэнтэ на получение прибыли: 51.



45 - цуги

Фигура 3 (52-72)

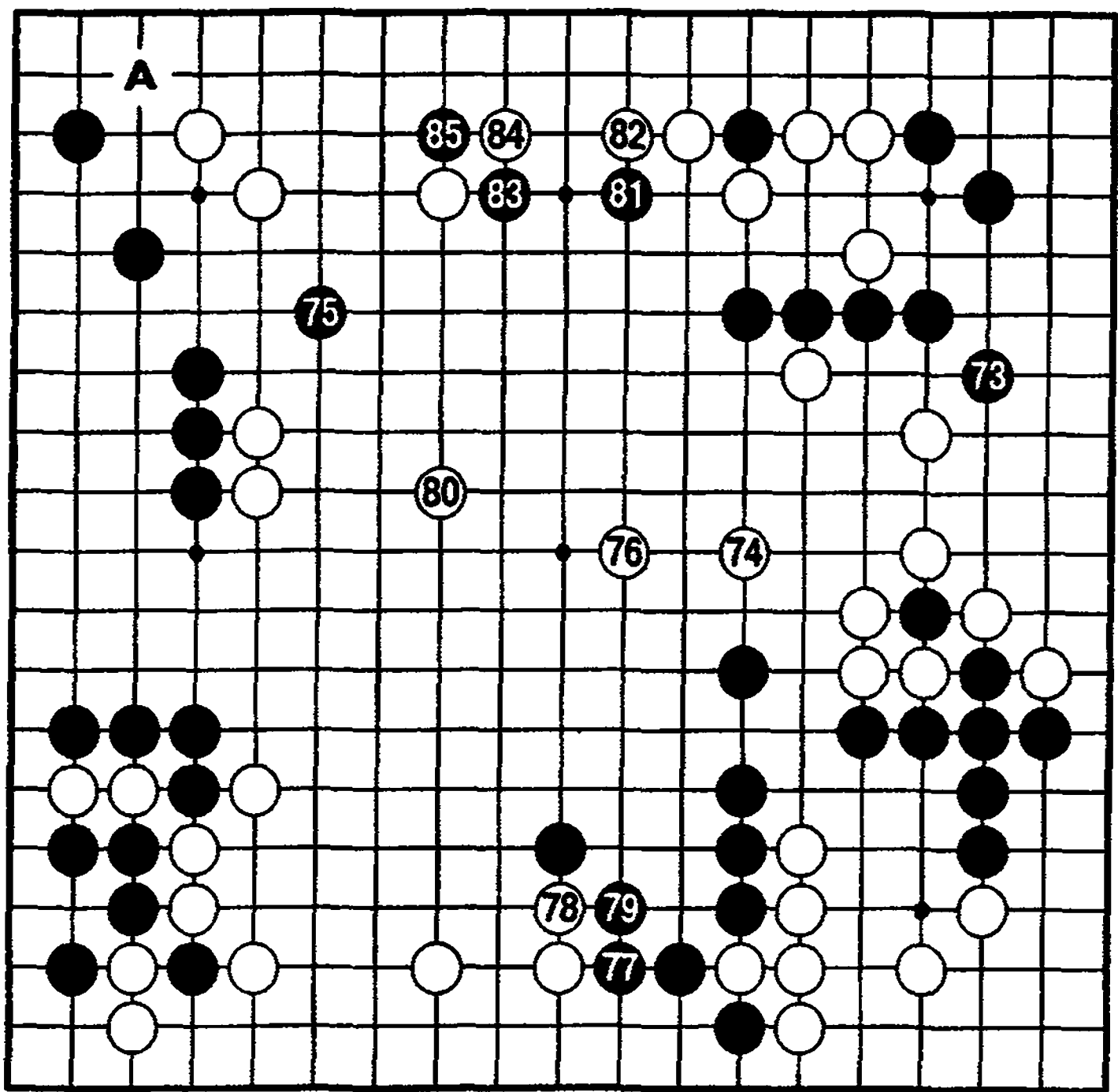


Если позволить чёрным сыграть в 52, последствия будут ужасны для белых. Таким образом я получил последний большой пункт фусэки: 53 с атакой угловой группы. Даже Ясунага, мой старый учитель, который обычно очень критичен к фусэки, не упрёкнул меня, когда я показывал ему партию.

Вместо 63 нужно было сыграть в 70, но после цукэ б.72 и моего удлинения вправо от 70 я боялся возможной, как мне казалось очень неприятной, контратаки. Но, анализируя игру, Мэйдзин и я пытались найти эту контратаку... И чем больше искали, тем хуже варианты находили для белых! Это сказалось моё любительское прошлое.

Ходы б.64, 66 – кикаси. Любитель вряд ли сыграл так, ожидая удобного случая для вторжения, но мог дожидаться того, что чёрные сыграли бы справа от 64, защищая большую зону.

Фигура 4 (73-85)



Косуми ч.73 берёт прибыль, выталкивая белых в центр. Всё шло хорошо. Я делал ходы настолько быстро, насколько возможно, но захватив лидерство, я решил, что пора браться за дело серьёзно.

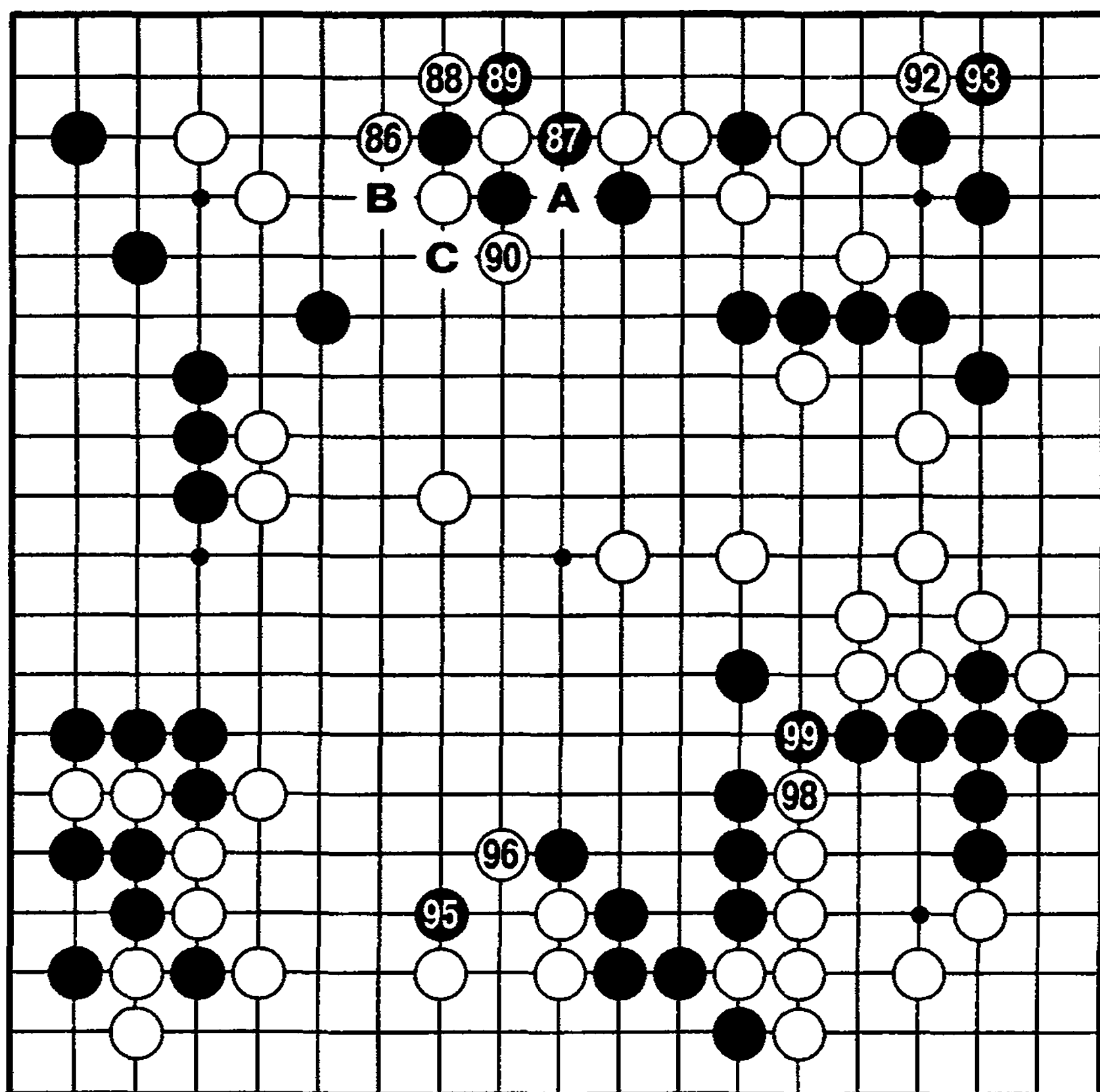
Ясунага: «Буцу-кари ч.77 медленный ход, готэ. Нужно было играть нодзоки слева от 78. Если белые соединяются, чёрные сыграют в тэнгэн». Критика Ясунаги точна и содержит много полезной информации.

Никкен б.80 показывает, что Мэйдзин уверен в себе. Но даже самый скромный подсчёт говорил, что у меня перевес в десять очков. Неужели Рин думал, что может сократить разрыв таким медленным ходом?! Скорее всего, он хотел заставить меня сомневаться относительно безопасности моего лидерства.

Я начал испытывать чувство, которое владеет слабым игрокам на четырёх-пяти камнях форы. Я попал под влияние ауры Мэйдзина. Это было опасно.

Вместо ч.83 обычно играют в «А» с сэнтэ-ёсэ, но это — не тот ход, который делают против Мэйдзина. Я храбро разрезал ч.83, 85.

Фигура 5 (86-100)



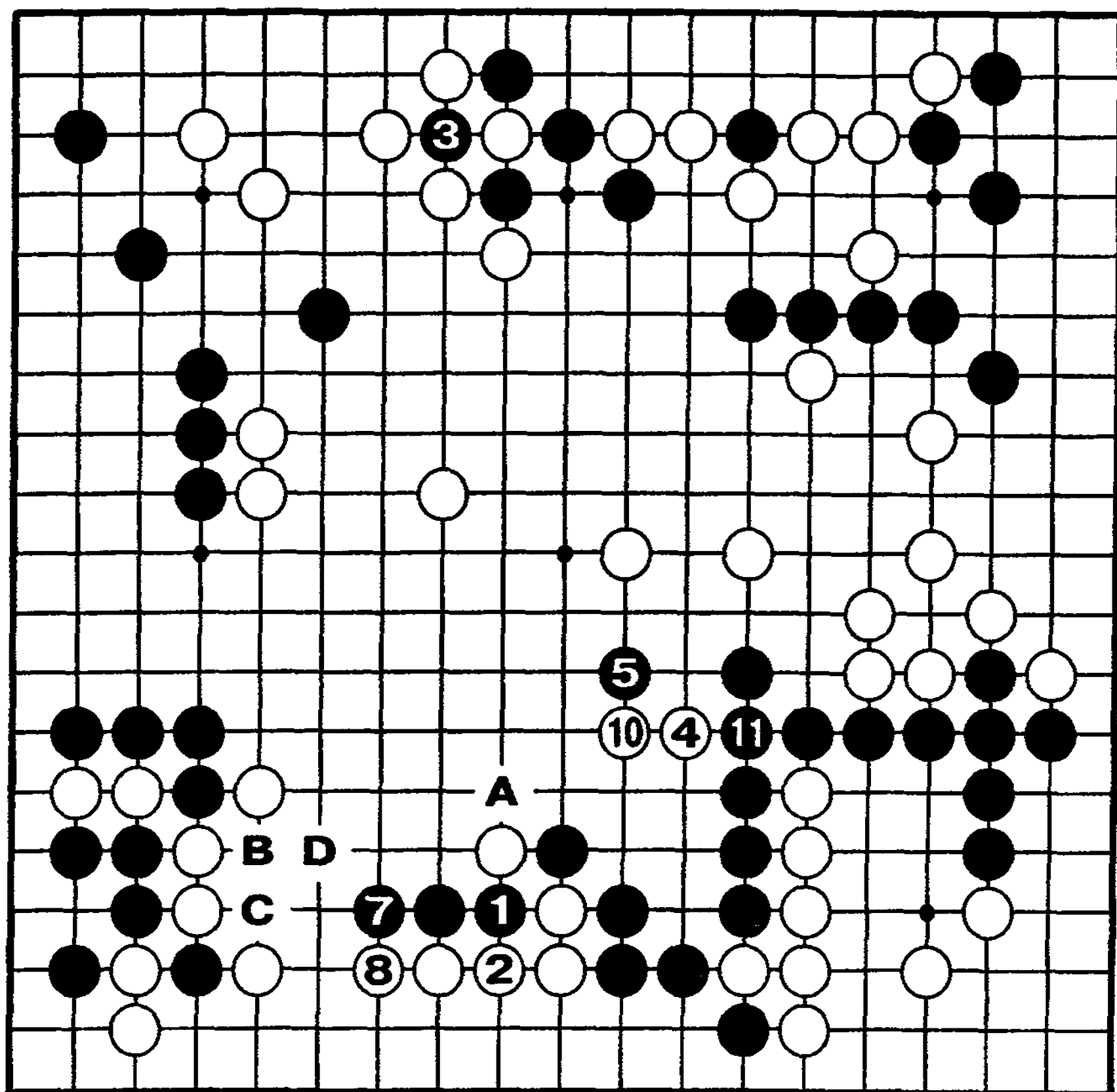
(91, 94, 97, 100 - ко)

Если б.86 в «А», то ч.«В» - б.90 - ч.«С» и ко-борьба.

В послеигровом анализе мы пришли к выводу, что для белых нет смысла так играть

Я был уверен, что ч.95 – хорошая ко-угроза, но белые неожиданно ответили 96. Даже теперь меня охватывает дрожь. Я сам себе создал трудности. Если бы я проиграл партию, то из-за ч.95.

Фигура 6 (101-112)



(6, 9, 12 – ко)

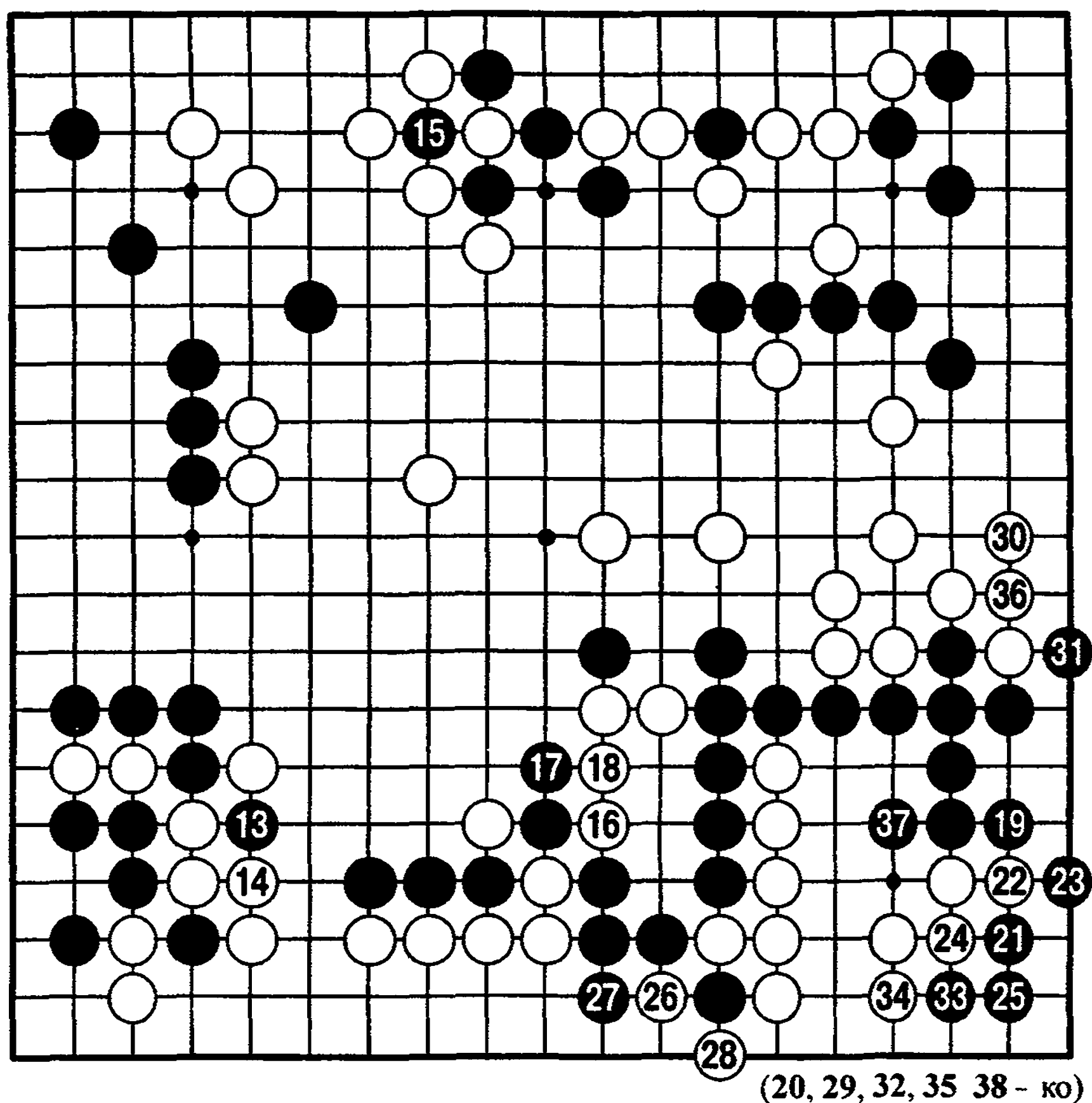
Я очень долго думал прежде чем сыграть 105 и 109. Я всё ещё чувствовал жало б.96

Я думал сыграть 109 в «А». Если белые закроют ко, то ч.«В» - б.«С» - ч.«D». Обмен: 104 - 105 был подарком от белых. Но, оценив баланс территории, я обнаружил, что моё преимущество сошло на нет! Я был вынужден продолжить ко и начинал падать духом. Чем дальше я играл на нижней стороне, тем, казалось, больше увеличивались мои потери.

Я направил всю энергию на то, чтобы выиграть ко-борьбу.

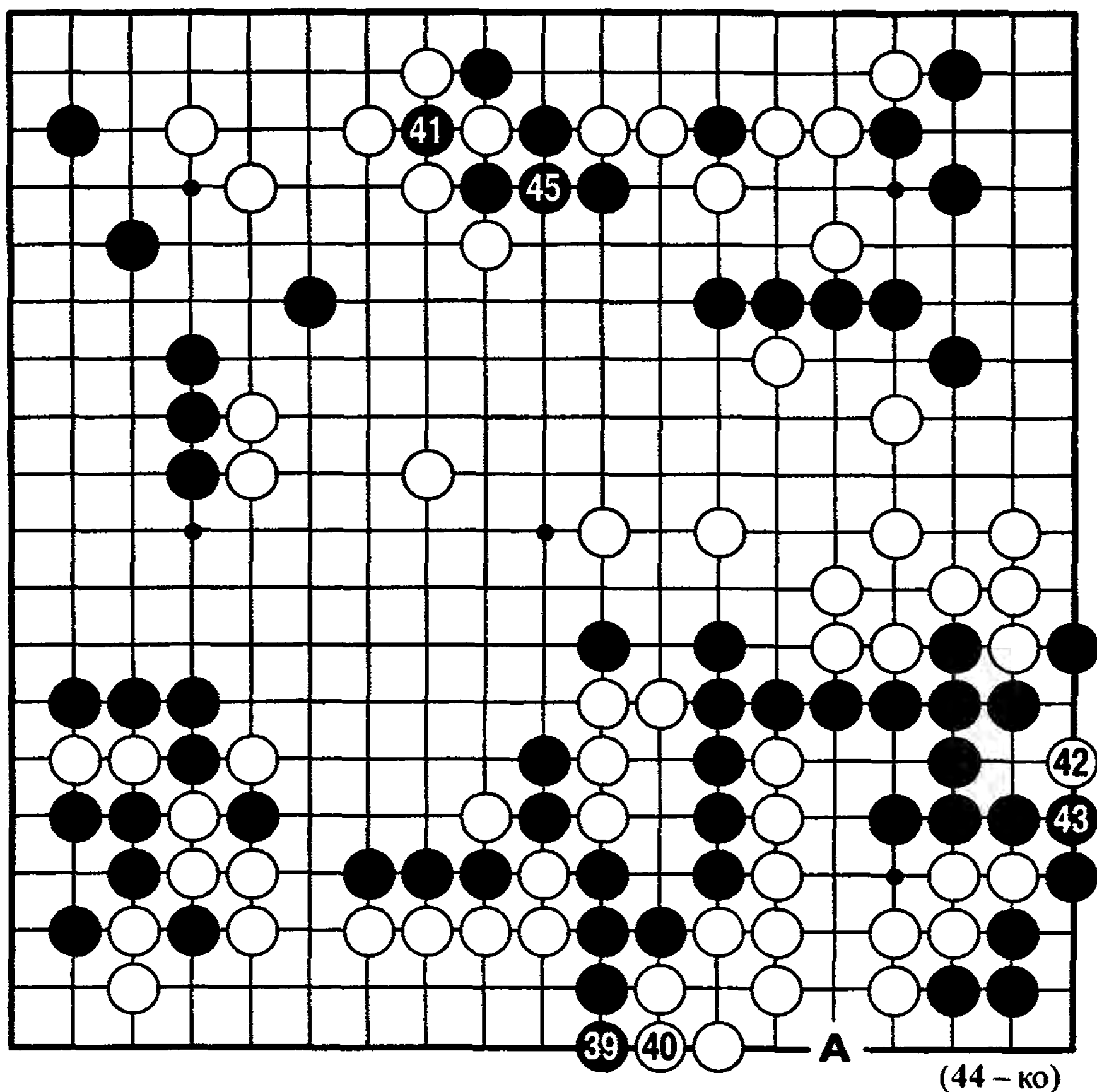
С удовольствием сейчас вспоминаю те переживания!

Фигура 7 (113-138)



Кири б.16 принесло вопросы жизни и смерти моей большой группе внизу, но взятие ко б.20 - неожиданный промах Мэйдзина. Если бы он блокировал в 22, то имел весьма обнадеживающую игру. И Мэйдзин - человек, и он делает ошибки! Мог ли я использовать эту ошибку? Мог! 21...25 даёт глаз и уменьшает территорию. Я возместил свои потери одним ударом и вернулся к ко-борьбе.

Фигура 8 (139-145)

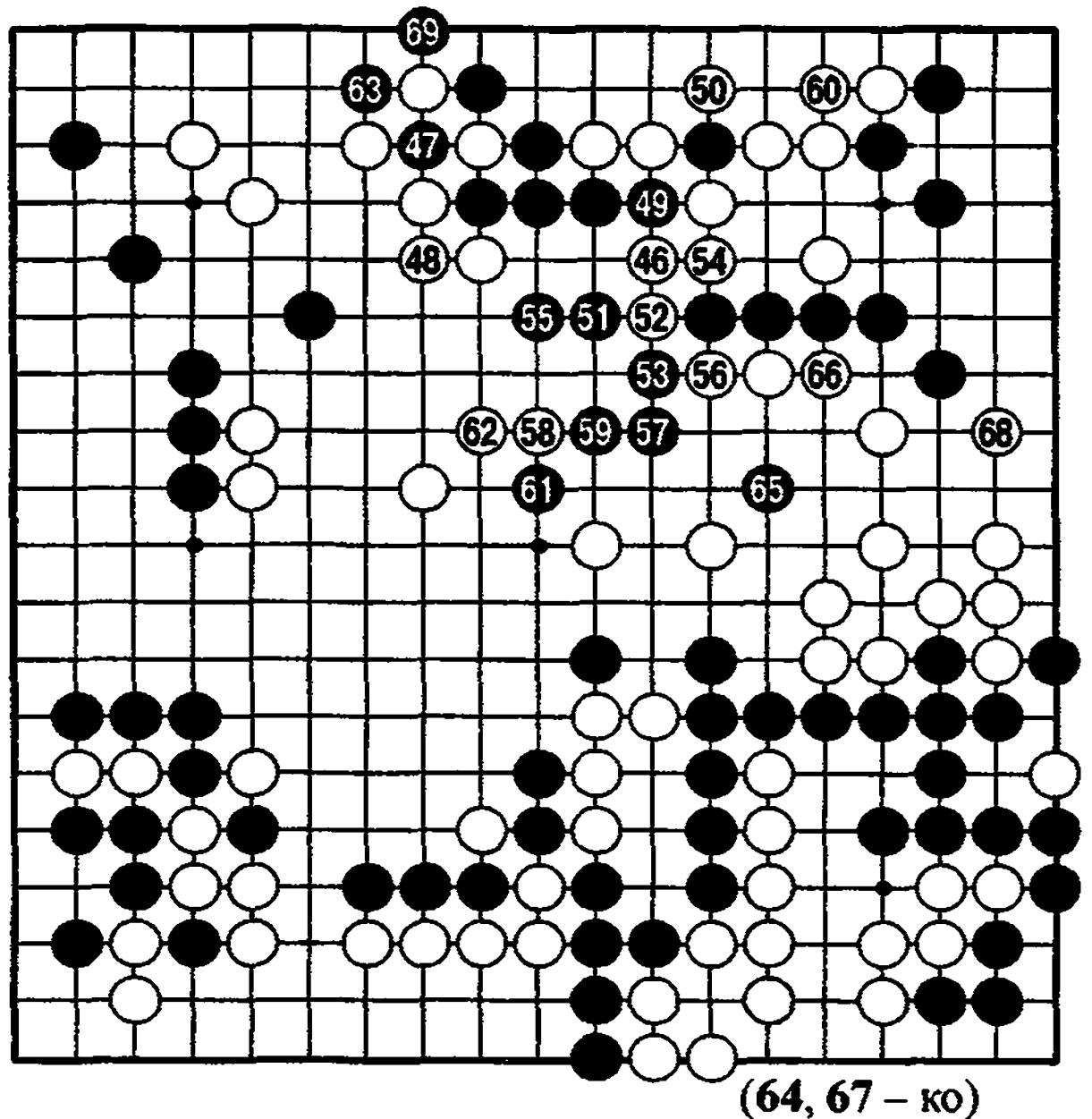


Ко-борьба, отчаянно продолжавшаяся до 44 хода, должна была закончиться. Начиная с ч.«А», я имел три ко-угрозы, но у белых тоже три ко-угрозы. После чего приличных ко-угроз у меня не оставалось. Нужно было соединяться ч.45. Обычно такие соединения проигрывают партию, но этот ход довольно хорошо подготовлен.

Фигура 9 (146-169)

Я думал, что белые не смогут разрезать мои группы, но они сделали это. Возможно от отчаянья. Как не хотел я делать обмен: 49 - 50, теряя камень! Но ничего лучше не смог придумать.

Если не играть б.60, группа белых всё равно жила, но тогда чёрные имели ко-угрозы. Так или иначе я снова начал ко-борьбу: ч.63. Если белые закрывают ко после ч.65, то ч.66 даст вполне достаточную гарантию победы.



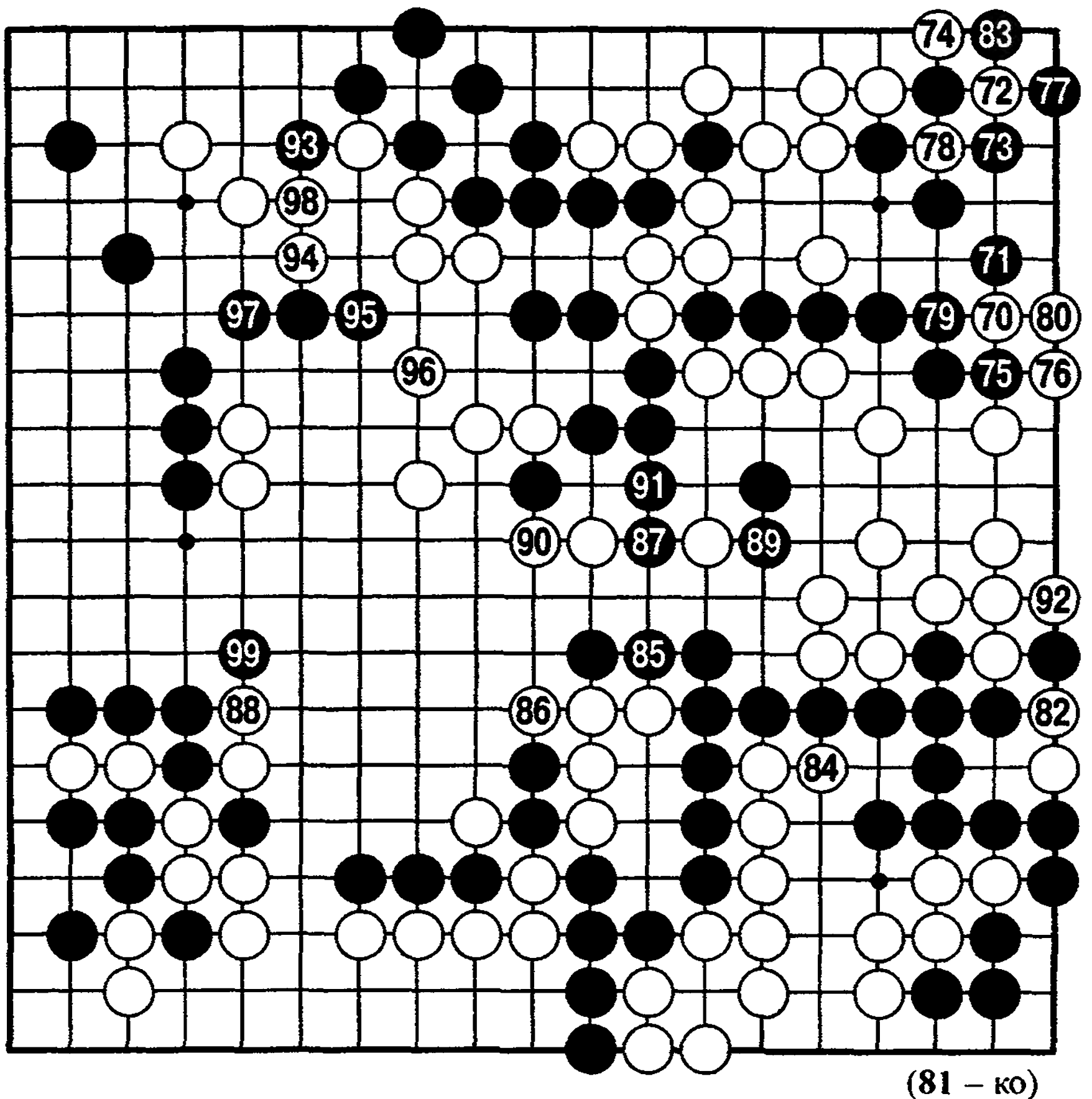
Я потратил самое большее количество времени на ч.69 за всю игру. Я не думал, что мой верхний правый угол умрёт, при тэнуки, но моим противником был Мэйдзин! Я проигнорировал ко-угрозу б.68. Если моя группа выживет, я уверенно выиграю, если умрёт - я уверенно проиграю. Это был тот момент, когда меня могло швырнуть с башенки счастья к глубинам отчаяния!

Если я ответил на б.68, у белых появлялось семь или восемь ко-угроз в этом углу. Слишком много! Всё, что я мог делать, это - считать и считать снова, проверяя статус верхнего правого угла.

Я просчитал каждый ход. Но никаких, даже причудливых, тэсудзи не нашёл. Моя группа не могла бы быть убита безоговорочно - я был абсолютно уверен.

Теперь, когда я был уверен, сомнения и муки, начали казаться глупыми. Ну чего я испугался? Это была всё лишь решаемая задача. Я забрал камень, и игра была улажена. Я был на пути в финал против Отакэ (к сожалению, чуда не повторилось и Отакэ выиграл).

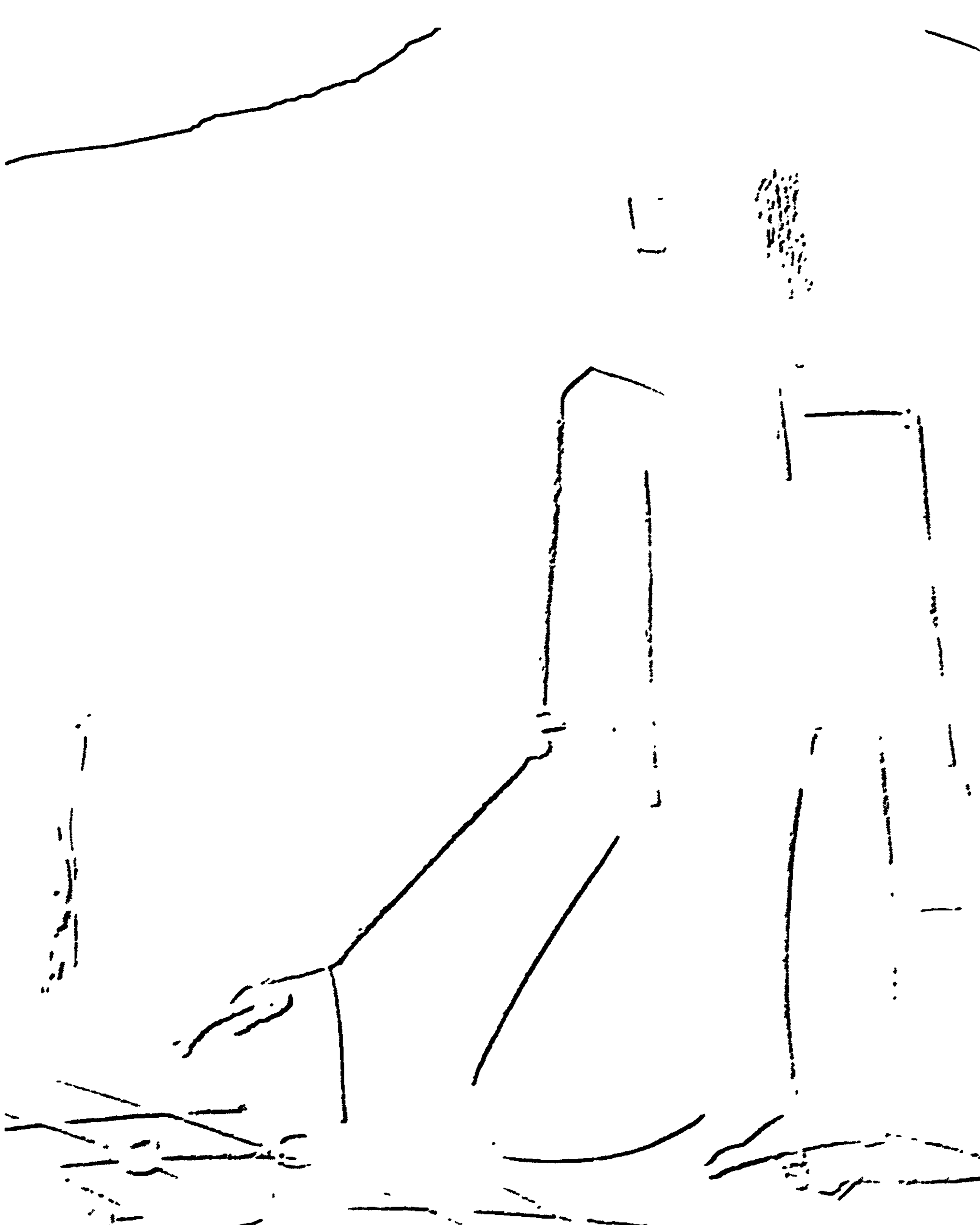
Фигура 10 (170-199)



В моём углу была ко-борьба, но я имел множество местных ко-угроз, так что результат был предопределён. Преимущество стало настолько большим, что даже стойкий Рин решил сдаться и сразу же начал обсуждать партию. Ему было двадцать три года в то время. Как Мэйдзину ему, конечно, был неприятен проигрыш такому слабому сопернику как я. Он мог бы уйти, но остался, обсуждая только что проигранную партию и предлагая варианты. Не многие соответствуют его поведению.

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	3
Ситё и гэта	4
Кири и цуги	13
Движение камней	22
Борьба для развития	26
Территория и влияние	35
Лекции по телеканалу NHK	47
Жизнь и смерть	51
Как изучать дзёсэки	62
Хорошие и плохие формы	72
Ходы правильные и неправильные	82
Тэсудзи	88
Руководство по ёсэ	117
Битва с Мэйдзином	123



www.weiqi.ru
www.goama.narod.ru